SLM R12+

Manual del usuario

R9010171

R5976654S/05
27/01/2005

BARCO

Visibly yours

Barco nv Events
Noordlaan 5, B-8520 Kuurne
Teléfono: +32 56.36.89.70
Fax: +32 56.36.88.24
E-mail: events@barco.com
Visite nuestra web: www.barco.com

Impreso en Belgium

Cambios

Barco proporciona esta publicación “tal cual” , sin garantía de ninguna clase, ni explícita ni implícita, incluidas, pero sin limitarse a ellas, las garantías implícitas de no vulneración de derechos, comerciabilidad o idoneidad para un fin determinado. Barco puede efectuar, en cualquier momento y sin previo aviso, mejoras y/o cambios en los productos y/o programas descritos en esta publicación.

Esta publicación puede contener inexactitudes técnicas o errores tipográficos. Periódicamente se efectúan cambios en la información aquí contenida; dichos cambios se incorporarán a las nuevas ediciones de la publicación.

Copyright ©

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de este documento puede ser copiada, reproducida, traducida o almacenada o introducida en un sistema de recuperación sin el expreso permiso escrito de Barco.

Federal Communications Commission (Declaración FCC)

Este equipo se ha verificado y cumple con las normas establecidas para dispositivos de Clase A, de acuerdo con las especificaciones de la Parte 15 de las Reglas de la FCC. Estas reglas están destinadas a asegurar una protección razonable contra interferencia de radio y televisión en las instalaciones residenciales. Este equipo genera y utiliza energía de radiofrecuencia y si no se instala de acuerdo con las instrucciones descritas en este manual, podrían producirse interferencias en la recepción de señales de radio. Si la operación de este equipo en un área residencial causa tales interferencias, el usuario debe tomar las medidas necesarias para corregirlas.

Marcas comerciales

Las marcas o nombres de productos mencionados en este manual pueden ser marcas comerciales, marcas registradas o derechos de autor de sus respectivos dueños. Todas las marcas y nombres de productos mencionados en este manual sirven como ejemplo o ilustración y no están intencionados para hacer publicidad de los productos o de sus fabricantes.

TABLA DE CONTENIDOS

1. Instrucciones de seguridad 5
1.1 Advertencias 5
1.2 Declaración FCC 5
1.3 Nota 6

2. Embalaje y dimensiones 7
2.1 Embalaje del proyector 7
2.2 Contenido de la caja 7
2.3 Embalaje de la lámpara 8
2.4 Embalaje de la lente 8
2.5 Dimensiones del proyector 8
2.5.1 Dimensiones del proyector 8
2.5.2 Dimensiones del proyector (incluyen los filtros de polvo) 9

3. Directrices de instalación 11
3.1 General 11
3.2 Posición del proyector 12
3.3 Area de seguridad alrededor del proyector 14
3.4 Inclinación del proyector 16
3.5 Montaje de la lámpara de proyección 16
3.5.1 Acceso a la unidad de la lámpara 17
3.5.2 Instalación de la nueva unidad de la lámpara 17
3.5.3 Reinstalación del panel lateral 19
3.6 Reajuste de la lámpara en el reflector 20
3.7 Lentes 23
3.7.1 Lentes 23
3.7.2 Elección de la lente 23
3.7.3 Fórmulas de lentes 23
3.7.4 Instalación de la lente 24
3.7.5 Limpieza de la lente 24
3.8 Instalación de la batería en la RCU 25
3.9 Apilado de proyectores 26
3.10 Puntos de elevación y accesorios 29

4. Conexiones 31
4.1 Conexión de la alimentación 31
4.2 Encendido 31
4.3 Pasar al modo stand by 33
4.4 Apagado del proyector 33
4.5 Conexión de la fuente de entrada 33
4.5.1 Entradas disponibles 33
4.5.2 Entradas mediante RCVDS05 34
4.5.3 Inserción de un módulo de entrada 34
4.5.4 Ranura fija (ranura 1 y 2) 35
4.5.5 Entrada digital serie (puerto 3 & 4) 37
4.5.6 Entrada digital HD SDI (puerto 3 & 4) 38
4.5.7 La entrada para un decodificador digital de vídeo 39
4.6 Conexiones de comunicación 41
4.6.1 Conexiones (RS232) (RS422) 41
4.6.2 Sistema vinculado 41
4.6.3 Comunicación con periféricos 44
4.6.4 Conexión de red 44

5. Antes de comenzar 47
5.1 El mando a distancia y el teclado local 47
5.2 Terminología 47
5.3 Manejo del proyector 48
5.3.1 Encendido 48
5.3.2 Pasar al modo stand by 49
5.3.3 Apagado del proyector 49
5.3.4 Error de temperatura de DMD 49
5.4 Ajustes de configuración rápidos 50
5.4.1 Cambio rápido de idioma 50
5.4.2 Ajuste rápido del lente 50
5.4.3 Cambio rápido del color en pantalla 51
5.5 Uso del mando a distancia 52
5.6 La dirección del proyector 54
5.6.1 Manejo del proyector 54
5.6.2 Visualización y programación de direcciones 55
5.7 Control del proyector 55

6. Inicio del modo de ajuste 57
6.1 Inicio 57

6.2 Contraseña 57
6.3 Menús en el display LCD local 58

7. Modo de ajuste de acceso aleatorio (Random Access Adjustment Mode) 59
7.1 Flujo de descripción 59
7.2 Gestión de Imagen 60
7.2.1 Anotación del archivo 60
7.2.2 Operaciones posibles 60
7.2.3 Inicio 61
7.2.4 Cargar un archivo 61
7.2.5 Editar archivo 62
7.2.5.1 Inicio 62
7.2.5.2 Cambio de los ajustes 62
7.2.5.3 Valor correcto 63
7.2.6 Renombrar 66
7.2.7 Copiar 66
7.2.8 Borrar 67
7.2.9 Opciones de archivo 68
7.3 Ajuste de imagen (Picture Tuning) 68
7.3.1 Inicio 68
7.3.2 Temperatura de color (Color Temperature) 69
7.3.3 Gamma 70
7.3.4 Espacio de color (Color Space) 70
7.3.5 Reducción del ruido (Noise Reduction) 71
7.3.6 Balance de entrada (Input Balance) 71
7.3.6.1 Balance de entrada para señales de entrada RGB 72
7.3.6.2 Balance de entrada para señales YUV 72
7.3.6.3 Restablecimiento de los valores predeterminados 73
7.3.6.4 Ajuste del Balance de negros para una fuente digital 73
7.4 Geometría (Geometry) 74
7.4.1 Introducción 74
7.4.2 Inicio del ajuste de la geometría 74
7.4.3 Desplazamiento (Shift) 74
7.4.4 Tamaño (Size) 75
7.4.5 Trapecio lateral (Side Keystone) 76
7.4.6 En blanco (Blanking) 77
7.4.7 Relación de aspecto 78
7.4.8 Opciones de geometría (Geometry Options) 79
7.5 ScenergiX 79
7.5.1 Información de pedido 80
7.5.2 Introducción 80
7.5.3 Preparaciones 81
7.5.4 ScenergiX 81
7.5.5 Zona de solapamiento ScenergiX (scenergix horizontal) 81
7.5.6 Zona de solapamiento ScenergiX (scenergix vertical) 82
7.5.7 Ajuste del tamaño de la zona ScenergiX 83
7.5.8 Ajuste del nivel de negro de las imágenes 85
7.6 Imagen en Imagen (PiP) 86
7.6.1 Introducción al PiP 86
7.6.2 Activación del modo de imagen en imagen 86
7.6.3 La fuente PiP 87
7.6.4 Posición de la ventana de imagen en imagen 87
7.6.5 Configuración de la selección rápida 87
7.7 Guardar cambios (Save Changes) 88

8. Modo de instalación 89
8.1 Inicio del modo de instalación 89
8.2 Entradas 89
8.3 800 peripheral (Periférico 800) 90
8.3.1 Definición del módulo de salida del RCVDS05 90
8.3.2 Definición del protocolo de comunicaciones infrarrojas 91
8.3.3 CLO con Comm 800 91
8.4 Conmutación de fuente 92
8.5 Ninguna Señal 93
8.5.1 Modificar el color de fondo 93
8.5.2 Ajustes de apagado del proyector 93
8.5.3 Cambiar el tiempo de apagado 93
8.6 Optimización del contraste (Contrast Enhancement) 94
8.7 Convergencia 94
8.8 Posición del proyector 95
8.9 Ajuste del lente 95
8.10 Teclas de acceso directo (Quick Access Keys) 97
8.11 OSD 98
8.11.1 Ajuste del color de resalte 98
8.11.2 Posición del Menú 98
8.12 Patrones internos 99

9. Modo de servicio (Service Mode) 101
9.1 Estructura 101
9.2 Inicio 101
9.3 Identificación 101
9.4 Contraseña 102
9.4.1 Cambiar contraseña (Change Password) 102
9.4.2 Lista de derechos de acceso 103
9.5 Cambiar el idioma 104
9.6 Cambiar dirección del proyector (Change Projector Address) 105
9.7 Comunicaciones serie 106
9.7.1 Inicio de las comunicaciones serie 106
9.7.2 Ajuste de la velocidad de transmisión 106
9.7.3 Ajuste de la interfaz estándar 107
9.7.4 Terminación del puerto RS422 107
9.8 Configuración de red 107
9.9 Lámpara (Lamp) 108
9.10 Atenuación (Dimming) 111
9.11 Logotipo BARCO 112
9.12 Complementos 113
9.13 Ajuste del balance de entrada 113
9.14 Procesamiento avanzado de imágenes 114
9.14.1 Retardo mínimo 114
9.15 Diagnóstico (Diagnosis) 114
9.15.1 ¿Cómo se inicia el diagnóstico? 114
9.15.2 Diagnóstico I²C (I² Diagnoses) 115
9.15.3 DMD 115
9.15.4 SMPS 116
9.15.5 LPS (alimentación de la lámpara) 116
9.15.6 Voltajes (Voltages) 116
9.16 Factory defaults (Valores de fábrica) 117

10. Teclas de función programables 119
10.1 Teclas de función 119

A. Archivos de definición de entrada estándar 121
A.1 Descripción de la tabla 121

B. Filtros de polvo integrados 125
B.1 Proyectores de primera serie con filtros de polvo integrados 125
B.1.1 El filtro de polvo en el lado frontal 125
B.1.2 El filtro de polvo en el lado posterior 128
B.1.3 El filtro de polvo en el lado inferior 129
B.2 Proyectores de serie reciente con filtros de polvo integrados 130
B.2.1 Colocación de los filtros de polvo 130
B.2.2 Limpieza o reemplazo de los filtros de polvo 131
B.2.2.1 Filtro de polvo de la parte frontal del proyector 131
B.2.2.2 Filtros de polvo en la parte trasera del proyector 132

C. Solución de problemas 135
C.1 Códigos de error 135

Glosario 137

Índice 139

1. INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

1.1 Advertencias

Para evitar lesiones

El cliente jamás deberá tratar de desmontar el alojamiento de la lámpara, o desechar el alojamiento de la lámpara de otra manera que no sea devolviéndola a BARCO.

Para evitar lesiones y daños físicos, lea siempre primero este manual y todas las etiquetas en el equipo antes de insertar el enchufe en la toma de corriente, o ajustar el proyector.

Para evitar lesiones, tome nota del peso del proyector. Se necesitan a lo menos 2 personas para trasladar el proyector.

¡JAMAS mire en la lente! Pueden ocurrir graves daños a los ojos debido a la alta luminosidad.

Antes de tratar de retirar la cubierta del proyector, debe apagarlo y desconectarlo de la toma de corriente.

Cuando efectúe trabajos de ajuste a un proyector montado al techo, y para evitar lesiones causadas por objetos que pudieran caer, o por el equipo, delimite un área libre.

Consulte a un arquitecto técnico antes de fijar a una estructura portante que no está destinada para ello el soporte para montar el proyector al techo. Compruebe que la estructura sea capaz de soportar el peso del proyector.

El conector de alimentación del proyector sirve como dispositivo de desconexión. Si tiene que apagar el proyector para acceder a algunas partes interiores, siempre desconecte el cable de alimentación de la conector de alimentación.

Para evitar daños al proyector

Si no se reemplazan regularmente los filtros de aire se puede interrumpir el flujo de aire dentro del proyector, provocando un sobrecalentamiento. El sobrecalentamiento puede provocar el apagado del proyector durante la proyección.

A fin de asegurar el libro flujo de aire y que el proyector cumpla con los requerimientos de compatibilidad electromagnética, siempre deberá funcionar con todas las cubiertas en su sitio.

Verifique que nada pueda derramarse ni caer dentro del proyector. Si esto ocurriera, apague y desconecte inmediatamente el enchufe de la toma de corriente. No haga funcionar el proyector hasta que no haya sido revisado por personal autorizado.

El proyector siempre debe ser montado de manera que se asegure un libre flujo de aire a través de las entradas de aire y una evacuación libre del aire caliente expulsado por su sistema de refrigeración. No se debe colocar materiales sensibles a la calor en la prolongación del aire expulsado.

Debe procurarse un cuidado especial cuando los proyectores de tecnología DLP funcionan en la misma estancia donde existan equipos potentes de luz láser. La incidencia de un rayo láser de forma directa o indirecta en la lente del proyector puede causar serios daños a los dispositivos DMD (Digital Mirror Devices)(TM), cuya reparación, en tal caso, no está amparada por la garantía.

Para evitar la explosión de la batería

La batería puede explotar si no se reemplaza correctamente.

Solamente utilizar baterías del mismo tipo o de un tipo recomendado por el fabricante.

Se debe deshacerse de las baterías usadas de acuerdo con las instrucciones del fabricante.

1.2 Declaración FCC

Federal Communication Commission (Declaración FCC)

Este equipo se ha verificado y cumple con las normas establecidas para dispositivos de Clase A, de acuerdo con las especificaciones de la Parte 15 de las Reglas de la FCC. Estas reglas están destinadas a asegurar una protección razonable contra interferencia de radio y televisión en las instalaciones residenciales. Este equipo genera y utiliza energía de radiofrecuencia y si no se instala de acuerdo con las instrucciones descritas en este manual, podrían producirse interferencias en la recepción de señales de radio. Si la operación de este equipo en un área residencial causa tales interferencias, el usuario debe tomar las medidas necesarias para corregirlas.

1.3 Nota

Definición

Personal de servicio cualificado o técnicos cualificados: Personas adecuadamente instruidas que disponen de amplias experiencias para darse cuenta de los peligros a los cuales ellas mismas y otras personas están sometidas durante la realización de ciertas operaciones de ajuste, mantenimiento o reparación.

Manual de seguridad

Lea también las instrucciones de seguridad en el manual separado (**R5976125**).

2. EMBALAJE Y DIMENSIONES

Vision general

- Embalaje del proyector
- Contenido de la caja
- Embalaje de la lámpara
- Embalaje de la lente
- Dimensiones del proyector

2.1 Embalaje del proyector

Método de embalaje

El proyector se embala en una caja de cartón. A fin de brindar protección durante el transporte, el proyector se envuelve con espuma. El paquete se sujeta con bandas y pinzas de soporte.

Para desembalar

1. Abra las pinzas de soporte.
2. Quite las bandas. Utilice el dibujo como referencia. (imagen 2-1)
3. Extraiga el proyector de la caja de envío y colóquelo en una mesa.

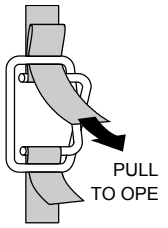


Imagen 2-1

Guarde el embalaje de cartón y el material de embalaje, puede que sea necesario volver a utilizarlo si debe trasladar su proyector. Para una máxima protección, vuelva a embalar el proyector de la misma forma en que lo recibió.

PRECAUCIÓN: Nunca transporte el proyector mientras la lente está instalada.

Siempre quite la lente antes de transportar el proyector.

2.2 Contenido de la caja

Contenido

- 1 proyector SLM R12+ (peso ± 56 kg o 123.5 lbs)
- 1 mando a distancia + 1 batería
- 1 cable de alimentación europeo y 1 cable de alimentación americano.
- 1 terminador para la función de salida de luz constante vinculada (linked CLO)
- 1 manual del usuario
- 1 manual de seguridad

2.3 Embalaje de la lámpara

Método de embalaje

Debido a que no es permitido transportar el proyector con la lámpara montada en éste, la lámpara se embala en una caja de cartón aparte.

Guarde la caja de cartón ya que puede utilizarse para volver a embalar la lámpara si es necesario tranportar el proyector en el futuro.

2.4 Embalaje de la lente

Modo de embalaje

Las lentes se suministran separadamente.

Están embaladas en cajas de cartón.

2.5 Dimensiones del proyector

Vision general

- Dimensiones del proyector
- Dimensiones del proyector (incluyen los filtros de polvo)

2.5.1 Dimensiones del proyector

Dimensiones

Las dimensiones del proyector se indican en mm.

Conversión a pulgadas: 24,5 mm = 1 mm

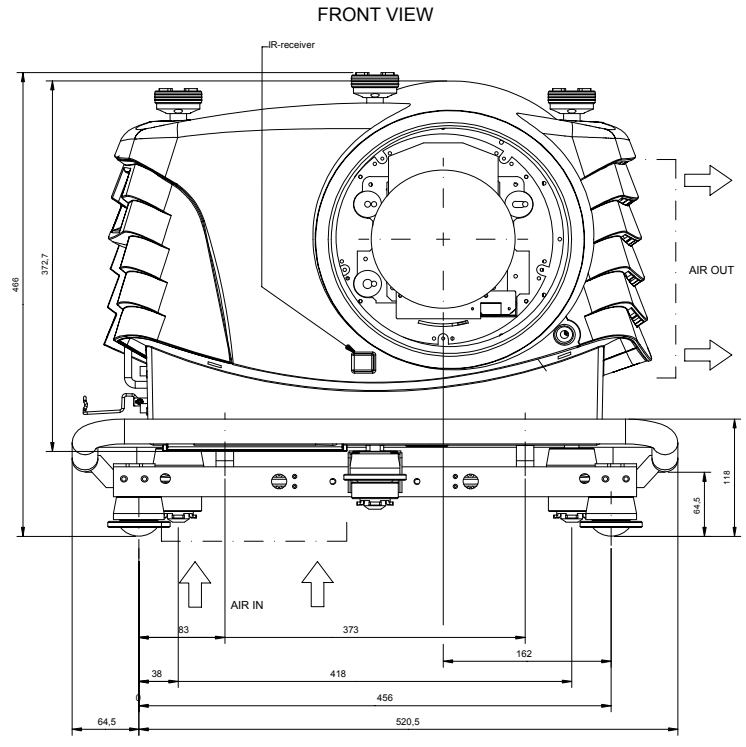


Imagen 2-2
Dimensiones de la vista frontal

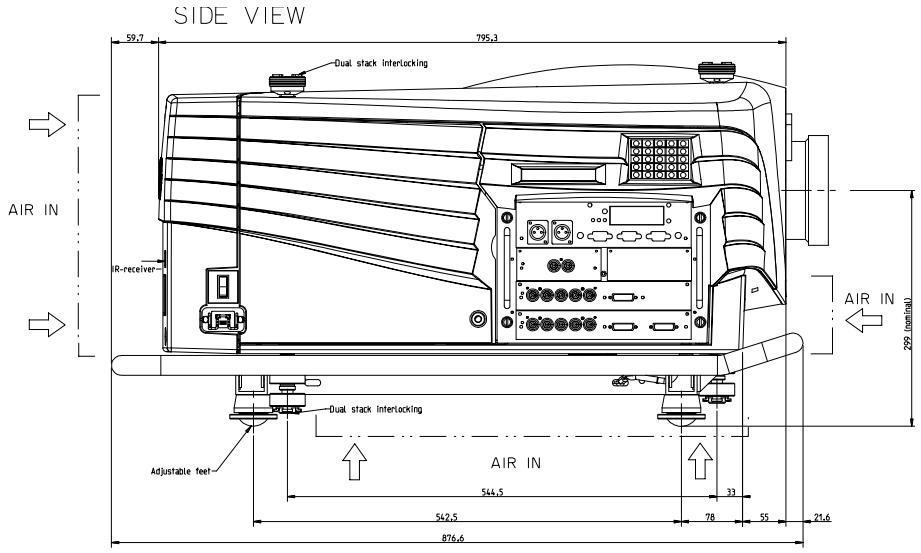


Imagen 2-3
Dimensiones de la vista lateral

2.5.2 Dimensiones del proyector (incluyen los filtros de polvo)

Vista frontal del proyector

Las dimensiones del proyector se indican en mm.

Conversión a pulgadas: 24,5 mm = 1 mm

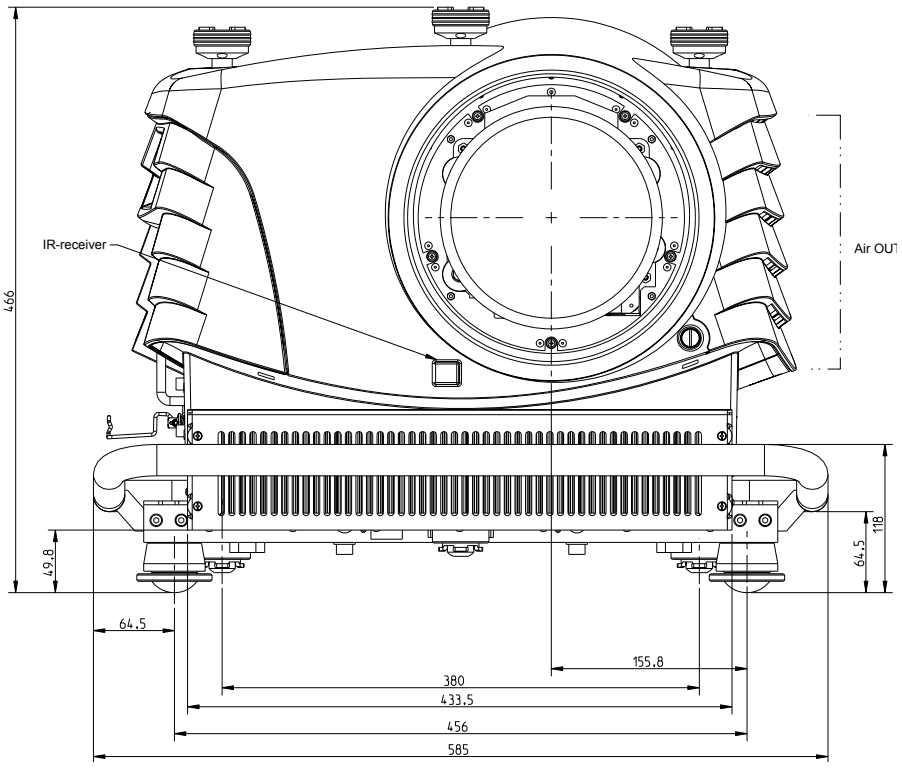


Imagen 2-4
Dimensiones de la vista frontal del proyector

Vista superior del proyector

Las dimensiones del proyector se indican en mm.

Conversión a pulgadas: 24,5 mm = 1 mm

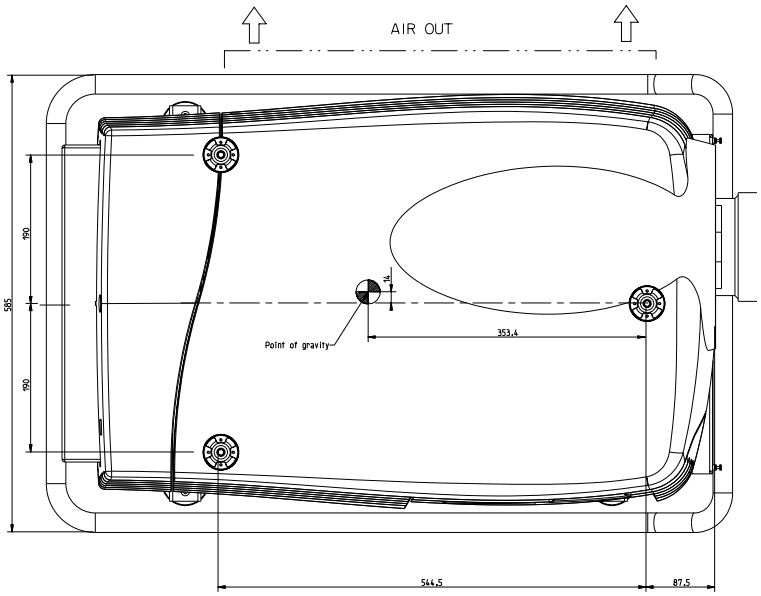


Imagen 2-5
Dimensiones de la vista superior del proyector

Vista lateral del proyector

Las dimensiones del proyector se indican en mm.

Conversión a pulgadas: 24,5 mm = 1 mm

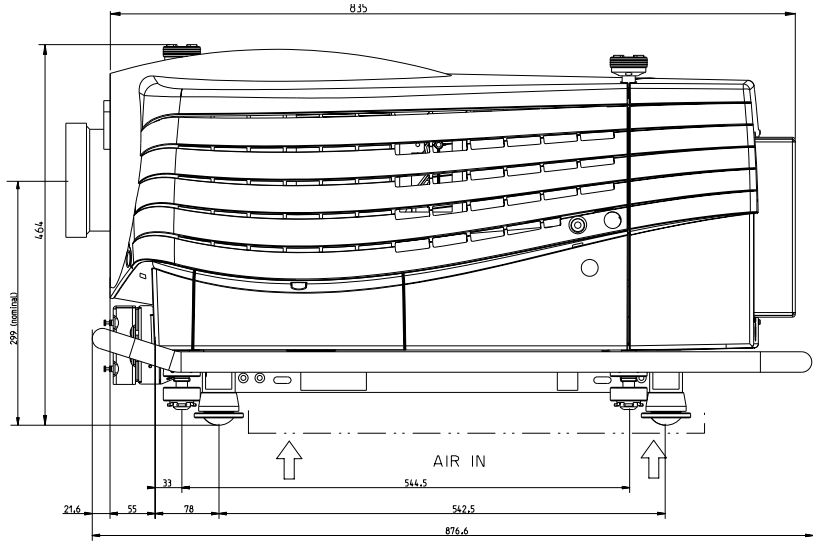


Imagen 2-6
Dimensiones de la vista lateral del proyector

3. DIRECTRICES DE INSTALACIÓN

Los motores son de versiones no selladas.

3.1 General

AVISO: Lea las instrucciones de seguridad antes de instalar el proyector.

Condiciones de temperatura ambiente.

Es imperativo que se consideren cautelosamente los factores que se utilizarán, tales como el tamaño de la imagen, el nivel de la luz ambiental y el tipo de pantalla, a fin de lograr una utilización óptima del sistema de proyección.

Temperatura ambiente máxima: 35°C o 35,00 °C

Temperatura ambiente mínima: 10 °C o 50 °F

El proyector no funciona si la temperatura ambiente del aire está fuera de este intervalo (10°C a 35°C o 50°F a 95°F).

Temperatura de almacenamiento: -35°C a +65°C (-31°F a 149°F)

Condiciones de humedad

Almacenamiento: 0 a 98% de humedad relativa sin condensación

Operación: 0 a 95 % de humedad relativa sin condensación

PRECAUCIÓN: Precaución de contaminación perjudicial del entorno

Entorno

No instale el sistema de proyección en sitios cercanos a fuentes de calor tales como radiadores o conductos de aire, ni en sitios donde reciba la luz del sol de forma directa, polvo excesivo o humedad. Recuerde que el calor de la habitación se eleva al techo; compruebe que la temperatura alrededor del sitio de instalación no sea excesiva.

Inspección de las condiciones ambientales

El proyector siempre debe montarse de modo que se asegure el flujo continuo de aire limpio en las entradas de ventilación del proyector. En las instalaciones hechas en entornos en los que el proyector esté sujeto a contaminantes en el aire, como los producidos por equipos humeantes o similares (los cuales degradan el funcionamiento del proyector al depositar una capa delgada de residuos grasosos en los componentes ópticos internos y en las superficies electrónicas de imagen del proyector), se recomienda enfáticamente la eliminación de dichos contaminantes antes de que se introduzcan en el suministro de aire limpio del proyector. Los dispositivos o estructuras que extraen o aíslan el aire contaminado de forma total del proyector son un requisito previo. Si esta solución no es factible, deben considerarse medidas que ubiquen el proyector en un entorno con aire limpio.

Deben utilizarse únicamente los productos para limpieza recomendados por el fabricante y que hayan sido diseñados específicamente para la limpieza de piezas ópticas. Nunca deben utilizarse productos para limpieza de uso industrial en los componentes ópticos del proyector debido a que degradan las capas ópticas y dañan los componentes electrónicos ópticos sensibles. Si no se siguen las precauciones correspondientes para la protección del proyector de los efectos de los contaminantes en el aire persistentes y prolongados, se podría ocasionar un daño óptico severo e irreversible. A ese punto, la limpieza de las unidades ópticas internas no tendrá eficacia ni será práctica. El daño de esta naturaleza no está cubierto bajo ninguna circunstancia en la garantía del fabricante y podría ocasionar que se anule o invalide la garantía. En dicho caso, el cliente será el único responsable por los gatos de reparación en los que se haya incurrido. El cliente tiene la responsabilidad de asegurar que el proyector esté protegido en todo momento de los efectos dañinos de las partículas hostiles en el aire que se encuentren en el entorno del proyector. El fabricante se reserva el derecho a rehusar la reparación si el proyector se ha sujeto a negligencia, abandono o uso inadecuado intencional.

Cuidado especial para los rayos láser

Debe practicarse un cuidado especial cuando se utilicen los proyectores DLP en la misma habitación donde se encuentre un equipo de rayos láser en funcionamiento. El impacto directo o indirecto de rayos láser en el lente podría ocasionar daños severos a los Digital Mirror Devices (TM) en cuyo caso se pierde la garantía

¿Qué tipo de pantalla? ?

Existen dos categorías principales de pantallas que se utilizan con el equipo de proyección. Las que se utilizan para imágenes proyectadas hacia el frente y las que se utilizan para aplicaciones de proyección trasera.

Las pantallas se clasifican según la cantidad de luz que reflejan (o transmiten en el caso de los sistemas de proyección trasera) cuando se proyecta una determinada cantidad de luz hacia ellas. Se utiliza el término 'GANANCIA' de la pantalla. Las pantallas frontales y traseras se clasifican en términos de ganancia. La ganancia de las pantallas oscila de una pantalla blanca mate con una ganancia de 1 (x1) a una pantalla aluminizada brillante con una ganancia de 10 (x10) o más. La elección entre pantallas con ganancia alta o baja es un asunto de preferencia personal y debe considerarse otro factor llamado el ángulo de visión. Al decidir el tipo de pantalla que va a elegir, determine la posición del vidente y obtenga la mayor ganancia posible. Las pantallas con ganancia alta ofrecen una visualización más brillante pero reducen el ángulo de visión. Para más información sobre las pantallas, comuníquese con el proveedor de pantallas local.

¿Qué tamaño de pantalla? ¿Qué tan grande debe ser la imagen?

The proyector está diseñado para proyectar un tamaño de imagen de: un mínimo de 1,00m (3,3ft) a un máximo de 15 m (49,2ft) (según las condiciones de luz ambiental), con una relación de aspecto de 4 to 3.

3.2 Posición del proyector

¿En qué posiciones se puede colocar el proyector?

Se puede instalar el proyector en cuatro posiciones :

- Frontal/mesa
- Retro/mesa
- Frontal/techo o
- Retro/techo

Posicionamiento del proyector

Sobremesa, proyección frontal

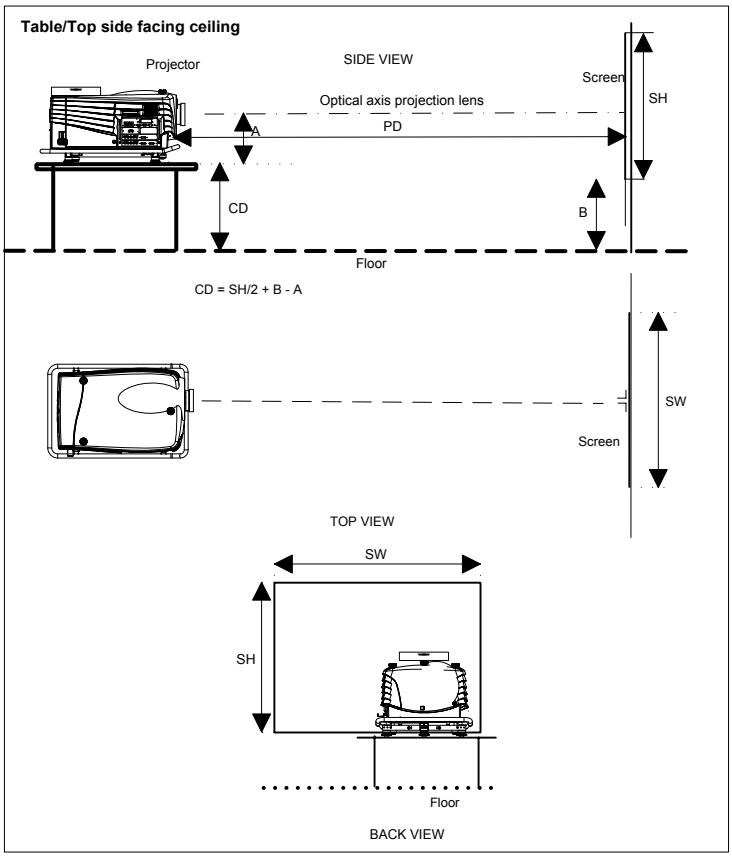


Imagen 3-1
Sobremesa

Sobremesa, proyección frontal, segundo método

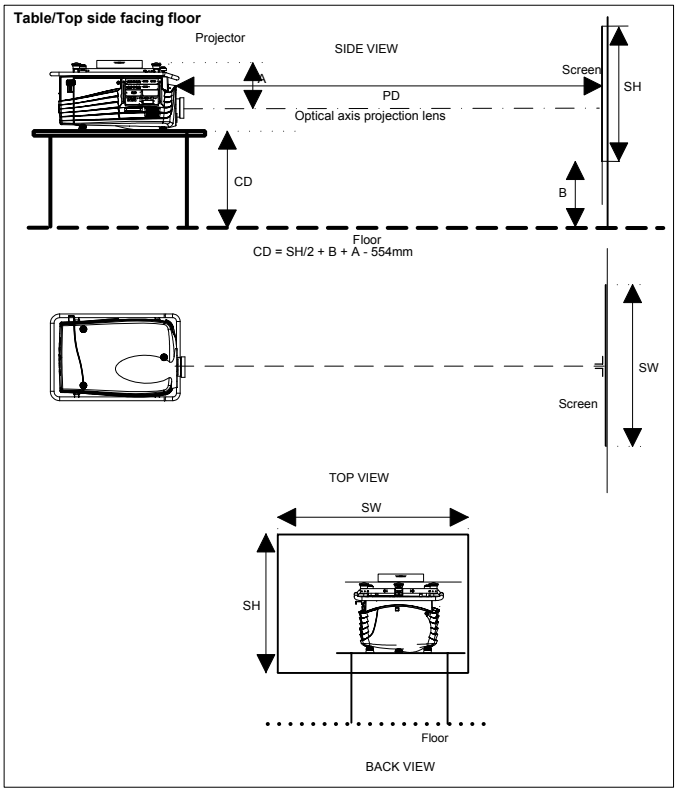


Imagen 3-2
Sobremesa, boca arriba

Montado al techo, proyección frontal

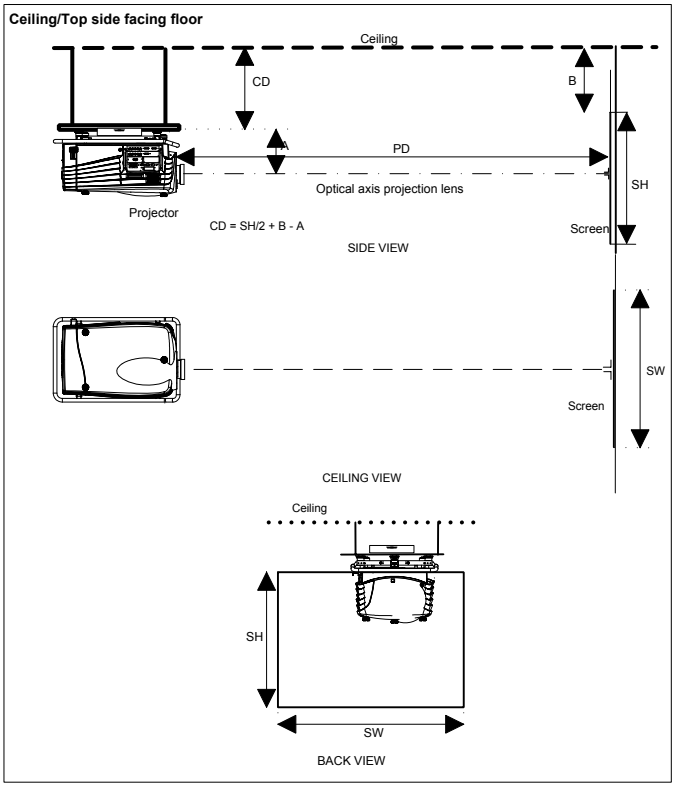


Imagen 3-3
Proyector montado al techo

Montado al techo, proyección frontal, segundo método

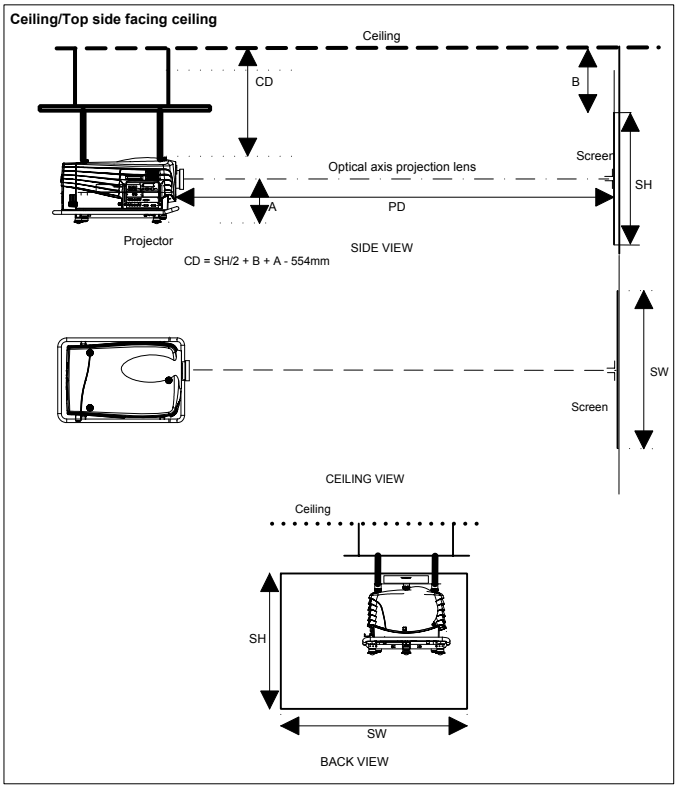


Imagen 3-4
Proyector montado al techo

3.3 Area de seguridad alrededor del proyector

Area de seguridad

Asegúrese de que el proyector esté colocado de tal manera que las entradas y salidas del sistema de enfriamiento no estén obstruidas. Deje un área de seguridad A de aproximadamente 1 metro a la izquierda y a la derecha del proyector.

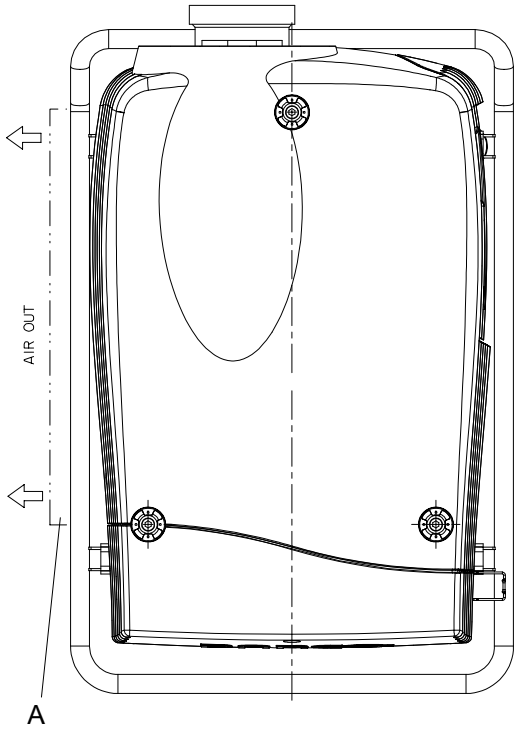


Imagen 3-5
Area de seguridad alrededor del proyector

3.4 Inclinación del proyector

Dar vuelta a los ejes de proyección

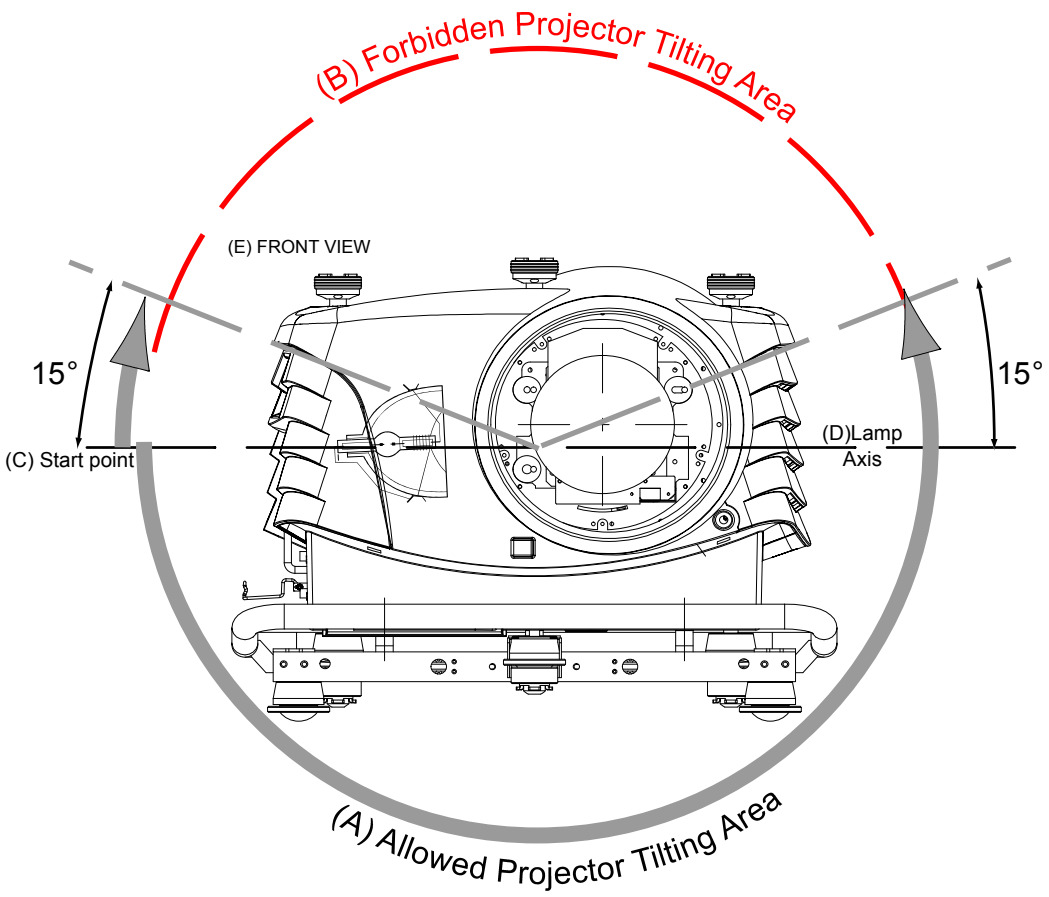


Imagen 3-6
Diagrama de inclinación

A Área de inclinación del proyector permitida
B Área de inclinación del proyector prohibida
C Punto de inicio
D Eje de la lámpara
E Vista frontal

Considere el punto de inicio en el costado de la lámpara (costado de entrada). La inclinación siguiente es posible:

- Máximo de 15° hacia arriba
- Máximo de 195° hacia abajo (indicado por el área de inclinación del proyector permitida)

Inclinación hacia adelante y hacia atrás

Se permite la inclinación hacia adelante y hacia atrás.

3.5 Montaje de la lámpara de proyección

AVISO: Desconecte el cable de alimentación de la toma de pared antes de empezar el procedimiento de montaje.

AVISO: El montaje de la lámpara de proyección debe realizarse por un técnico de servicio calificado.

3.5.1 Acceso a la unidad de la lámpara.

¿Qué debe hacerse?

Para tener acceso al revestimiento de la lámpara, debe quitar un panel lateral.

Herramientas necesarias

Destornillador plano de 5 mm

Extracción del panel lateral

1. Con un destornillador, gire el tornillo de bloqueo del panel lateral (A) 90 grados en dirección contraria a las manecillas del reloj. (imagen 3-7)
2. Para quitar el panel lateral derecho, tire de él hacia usted y luego hacia la derecha. (imagen 3-8)

Imagen 3-7
Desbloqueo de la cubierta lateral

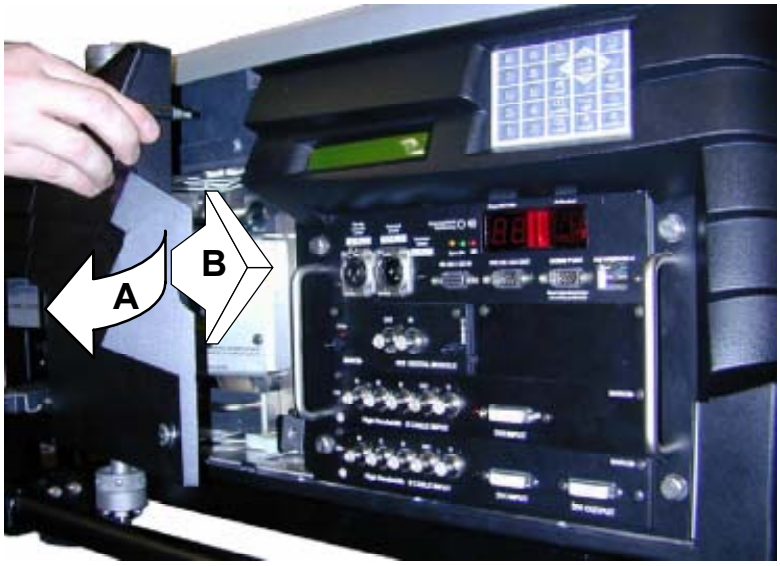


Imagen 3-8
Extracción de la cubierta de la lámpara

3.5.2 Instalación de la nueva unidad de la lámpara.

¿Qué debe hacerse?

Primero quite la tuerca de bloqueo de cada tornillo espaciador y a continuación, deslice la unidad de la lámpara en el marco del proyector.

Herramientas necesarias

Destornillador plano de 5mm o llave de tuerca de 8mm

Instalación de la unidad de la lámpara

1. Quite la tuerca de bloqueo (B) de los 3 tornillos espaciadores (A). (imagen 3-9)
2. Alinee las guías de la unidad de la lámpara (A) con las guías de la base del proyector (B) y empuje la unidad en el marco hasta que encaje. (imagen 3-10)
3. Sujete la unidad de la lámpara en su sitio con los 3 tornillos espaciadores. (imagen 3-11)

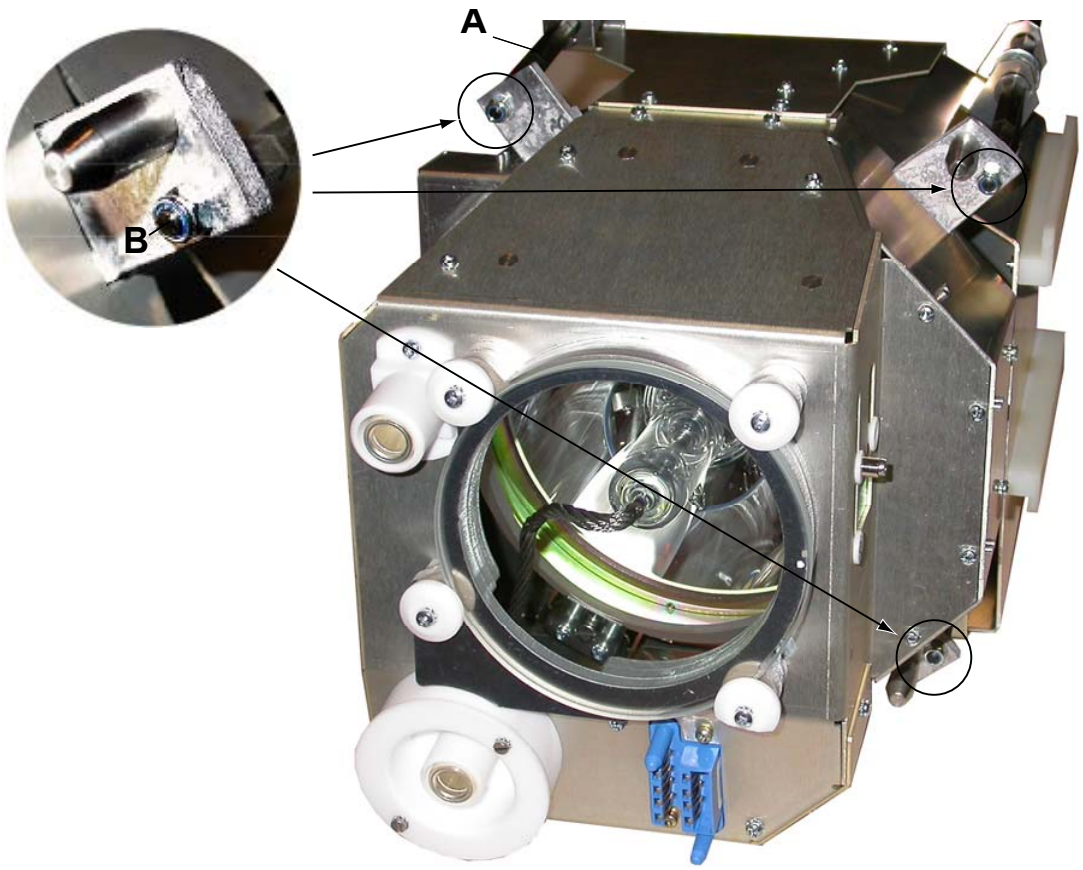


Imagen 3-9

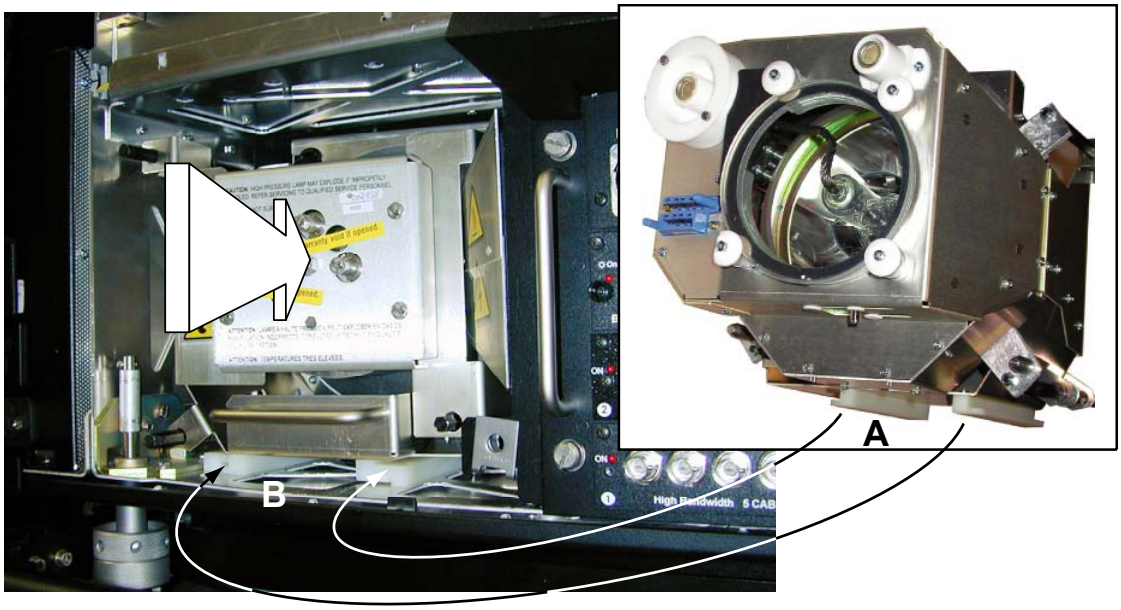


Imagen 3-10
Montaje de la unidad de la lámpara

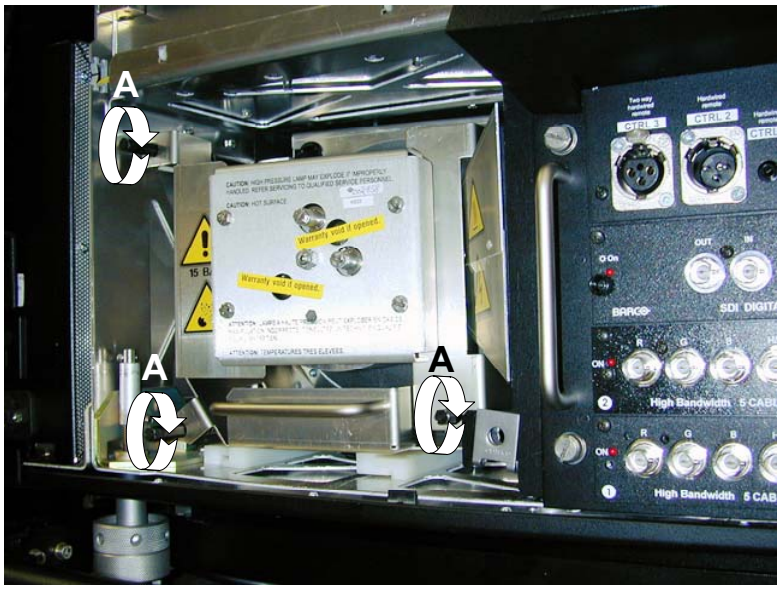


Imagen 3-11
Colocación de la unidad de la lámpara

3.5.3 Reinstalación del panel lateral

¿Qué debe hacerse?

Tras instalar la nueva unidad de la lámpara, debe volver a montar el panel lateral.

Herramientas necesarias

Destornillador plano de 5 mm

Reinstalación del panel lateral

1. Mueva las guías de la cubierta debajo de la cubierta lateral y empuje la parte frontal de la cubierta en el marco del proyector a la vez que alinea el tornillo de bloqueo de la cubierta con la tuerca de velocidad (A) del marco. (imagen 3-12, imagen 3-13)
2. Con un destornillador, gire el tornillo de bloqueo del panel lateral (B) 90 grados en dirección de las manecillas del reloj. (imagen 3-14)

Imagen 3-12
Montaje de la cubierta lateral

Imagen 3-13
Cierre de la cubierta lateral

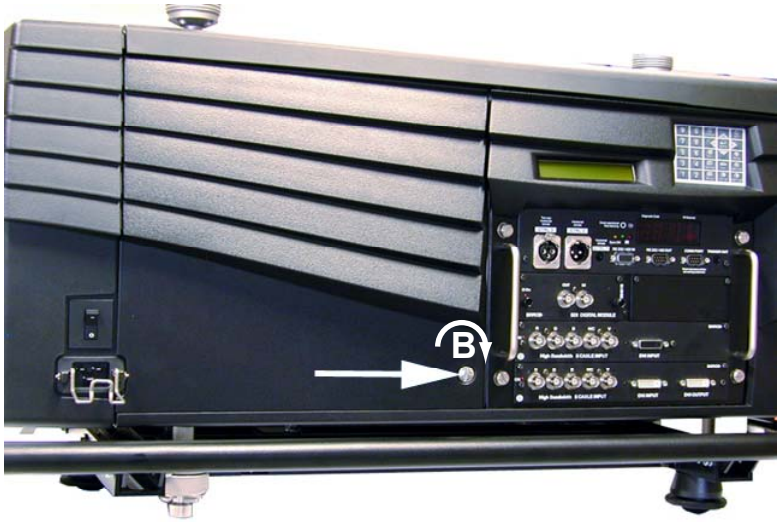


Imagen 3-14
Bloqueo del panel lateral

3.6 Reajuste de la lámpara en el reflector

AVISO: Solamente un técnico especializado puede abrir el proyector.

¿Por qué?

La salida de luz de la lámpara disminuye con un mayor tiempo de servicio, lo cual resulta en una salida de luz menor en la pantalla. La disminución de la salida de luz se puede compensar mediante el reajuste de la posición de la lámpara.

Si el proyector se reinicia tras 100 y 250 horas, se abre un cuadro de diálogo con una sugerencia. Una vez que pulsa **ENTER** al abrirse el cuadro, el mismo se volverá abrir hasta que se llegue al siguiente punto de alerta.

```
Suggestion

Lamp runtime is
105 hours

It is advisable to
adjust the Z-axis
of the lamp to
obtain maximum
light output
(see owners manual)



<ENTER> to confirm
```

Menu 3-1

A continuación, el usuario puede ajustar el eje Z con el procedmiento siguiente.

¿Cómo se reajusta?

1. A un lado de las entradas, gire el tornillo fijo 90 grados en dirección contraria a las manecillas del reloj.
2. Dé vuelta a la cubierta hacia el costado lateral y quítela. (imagen 3-15)
3. Inicie el modo de ajuste y seleccione *Service* (Servicio). (menu 3-2)
4. Seleccione Lamp (Lámpara). La indicación del eje Z (menú Lamp (Lámpara) en modo de servicio) es de utilidad al girar el tornillo B. (menu 3-3)
5. Afloje la tuerca A, a la vez que asegura la posición del tornillo ajustable (B), en la parte posterior del revestimiento de la lámpara (llave de tuerca 10). (imagen 3-16, imagen 3-17)
6. Gire el tornillo B lentamente (imagen 3-16, , imagen 3-17, con una llave Allen de 3 mm, un poco en dirección de las manecillas del reloj hasta que se alcance el valor máximo del eje Z en el menú Lamp (Lámpara).
7. Apriete la tuerca del tornillo ajustable para asegurar su posición (llave de tuerca 10).

```
ADJUSTMENT MODE

Select a path from below :

RANDOM ACCESS
INSTALLATION
SERVICE



Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 3-2

```
SERVICE

IDENTIFICATION
CHANGE PASSWORD
CHANGE LANGUAGE
CHANGE PROJ. ADDRESS
SERIAL COMMUNICATION
NETWORK
LAMP
DIMMING
MORE...

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 3-3

```
LAMP

Constant Light output [OFF]
Using [RS port]
Mode [NORMAL]
Serial number : R101111
Article number : R9840xxx
Run time : 10 hours
Remaining run time : 490
hours
Number of strikes : 10
Z_AXIS : 100

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return.
```

Menu 3-4

Imagen 3-15
Acceso al ajuste de la lámpara

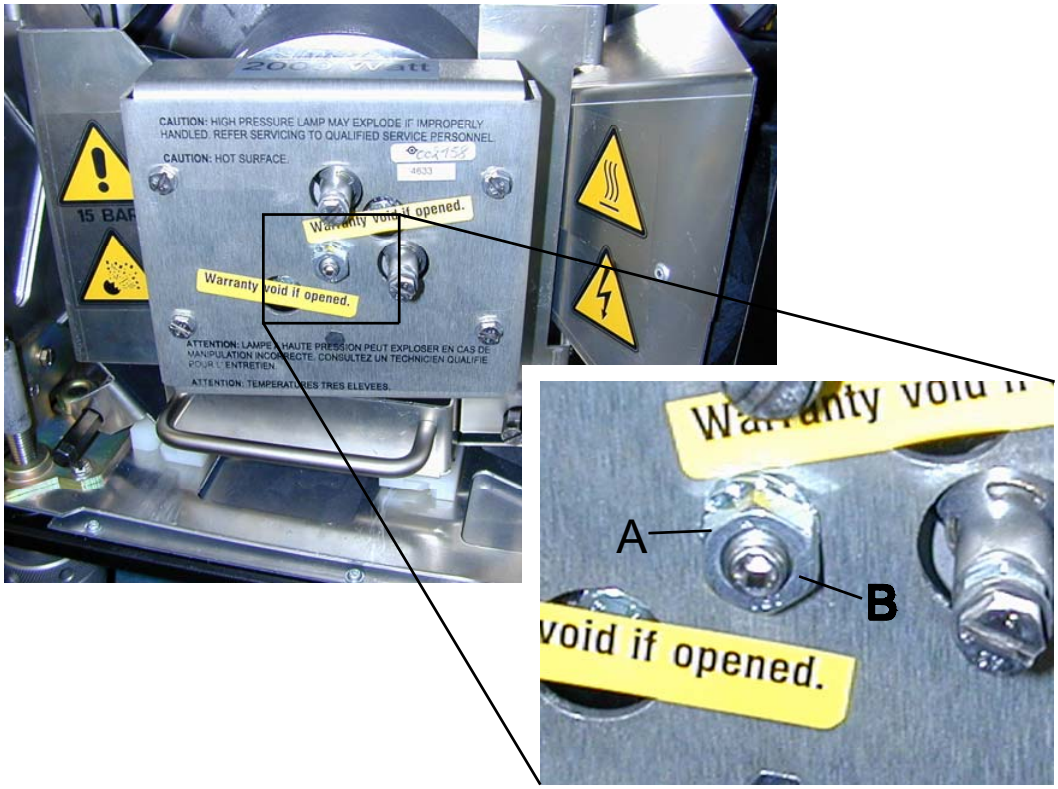

CAUTION: HIGH PRESSURE LAMP MAY EXPLODE IF IMPROPERLY HANDLED. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.
CAUTION: HOT SURFACE.
Warranty void if opened.
ATTENTION: LAMPE A HAUTE PRESSION PEUT EXPLOSER EN CAS DE MANIPULATION INCORRECTE. CONSULTEZ UN TECHNICIEN QUALIFIE POUR L' ENTRETIEN.
ATTENTION: TEMPERATURES TRES ELEVEES.
A
B
void if opened.

Imagen 3-16
Ajuste del eje Z de la lámpara (alojamiento anterior de la lámpara)

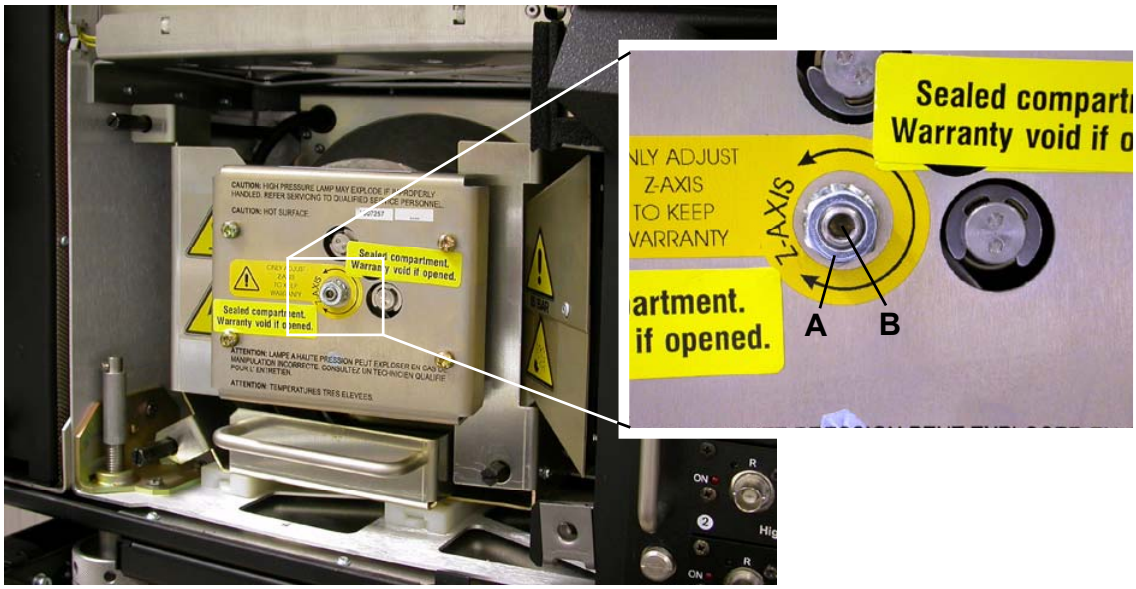


Imagen 3-17
Ajuste del eje Z de la lámpara (alojamiento universal de la lámpara)

PRECAUCIÓN: No tocar nunca los demás tornillos ! Fueron ajustados en fábrica.

3.7 Lentes

Vision general

- Lentes
- Elección de la lente
- Fórmulas de lentes
- Instalación de la lente
- Limpieza de la lente

3.7.1 Lentes

Lentes disponibles

TLD(1.6–2.0:1)	**R9840670**
TLD(2.0–2.8:1)	**R9840680**
TLD(2.8–5.0:1)	**R9840690**
TLD(1.2:1)	**R9840770**
TLD(0.8:1)	**R9840900**
TLD(5.0–8.0:1)	**R9840910**
TLD HB(0.8:1)	**R9842040**
TLD HB(1.6–2.0:1)	**R9842060**
TLD HB(2.0–2.8:1)	**R9842080**
TLD HB(2.8–5.0:1)	**R9842100**
TLD HB(5.0–8.0:1)	**R9842120**

3.7.2 Elección de la lente

¿ Cómo elegir una lente ?

1. Determine la anchura de pantalla requerida.
2. Determine la posición del proyector en la sala de proyección con respecto a la pantalla, y mida la distancia proyector/pantalla (PD).
3. Utilice las fórmulas de lente para encontrar la mejor distancia PD con respecto a la distancia proyector/pantalla medida para la anchura de pantalla requerida.

3.7.3 Fórmulas de lentes

Fórmulas para lentes TLD HB estándar

	Fórmulas métricas (metro)	**Fórmulas inglesas (pulgada)**
TLD HB(0.8:1)	PD=0.77xSW+0.05	PD=0.77SW+1.97
TLD HB(1.2:1)	PD=1.11xSW-0.01	PD=1.11xSW-0.39
TLD HB(1.6–2.0:1)	$PD_{mín}$=1.47xSW-0.09 $PD_{máx}$=1.85xSW-0.13	$PD_{mín}$=1.47xSW-3.54 $PD_{máx}$=1.85xSW-5.12
TLD HB(2.0–2.8:1)	$PD_{mín}$=1.85xSW-0.17 $PD_{máx}$=2.62xSW-0.24	$PD_{mín}$=1.85xSW-6.69 $PD_{máx}$=2.62xSW-9.45
TLD HB(2.8–5.0:1)	$PD_{mín}$=2.58xSW-0.16 $PD_{máx}$=4.71xSW-0.38	$PD_{mín}$=2.58xSW-6.30 $PD_{máx}$=4.71xSW-14.96
TLD HB(5.0–8.0:1)	$PD_{mín}$=4.52xSW-0.01 $PD_{máx}$=7.53xSW-0.29	$PD_{mín}$=4.52xSW-0.39 $PD_{máx}$=7.53xSW-11.42

Fórmulas para lentes TLD

	Fórmulas métricas (metro)	Fórmulas inglesas (pulgada)
TLD(0.8:1)	PD=0.77xSW+0.05	PD=0.77SW+1.97
TLD(1.2:1)	PD=1.11xSW-0.01	PD=1.11xSW-0.39
TLD(1.6–2.0:1)	$PD_{mín}$=1.47xSW-0.09 $PD_{máx}$=1.85xSW-0.13	$PD_{mín}$=1.47xSW-3.54 $PD_{máx}$=1.85xSW-5.12
TLD(2.0–2.8:1)	$PD_{mín}$=1.85xSW-0.17 $PD_{máx}$=2.62xSW-0.24	$PD_{mín}$=1.85xSW-6.69 $PD_{máx}$=2.62xSW-9.45
TLD(2.8–5.0:1)	$PD_{mín}$=2.58xSW-0.16 $PD_{máx}$=4.71xSW-0.38	$PD_{mín}$=2.58xSW-6.30 $PD_{máx}$=4.71xSW-14.96
TLD(5.0–8.0:1)	$PD_{mín}$=4.52xSW-0.01 $PD_{máx}$=7.53xSW-0.29	$PD_{mín}$=4.52xSW-0.39 $PD_{máx}$=7.53xSW-11.42

3.7.4 Instalación de la lente

Colocación de la batería

Proceda de la siguiente manera:

1. Retire la espuma de caucho de la abertura del soporte de la lente.
2. Saque la lente de su embalaje y quite las tapas de la lente en ambos lados.
3. Empuje la palanca (A) del sistema de fijación de la lente a la derecha. (imagen 3-18)
4. Inserte horizontalmente la lente, con los motores hacia arriba, en el bloque de lente, asegurando que el conector del motor situado en la lente y el conector en el bloque de lente (B) estén alineados, hasta que la lente encaje en el sistema de fijación. (imagen 3-19)
   Precaución:*Si el proyector está colocado sobre una mesa, mantenga el proyector en su sitio mientras se empuja la lente en el bloque de lente para evitar que el proyector se caiga de la mesa.*

Imagen 3-18
Instalación de la lente

Imagen 3-19
Lente montada

3.7.5 Limpieza de la lente

Para que las posibilidades de dañar el recubrimiento óptico o de arañar la superficie de la lente sean mínimas, hemos elaborado directrices para la limpieza de las mismas. EN PRIMER LUGAR, le recomendamos que intente eliminar toda partícula o cuerpo de la lente con una ráfaga de aire desionizado. NO UTILICE líquidos para limpiar la lente.

Herramientas necesarias

Paño Toraysee™ (suministrado con la lente). Número de pedido: R379058.

Limpieza de la lente

Siga los siguientes pasos :

1. Siempre limpie las lentes con un paño Toraysee™ LIMPIO.
2. Limpie la lente siempre en la misma dirección.
   Aviso: *No frote la superficie en ambas direcciones, pues ello tiende a aplastar la suciedad contra el recubrimiento.*
3. No deje el tejido limpiador en un espacio abierto o en el bolsillo de una bata, pues podría contaminarse.
4. Si se forman manchas al limpiar la lente, reemplace el tejido. Las manchas son el primer indicio de que la tela está sucia.

AVISO: No utilice suavizantes al lavar el tejido de limpieza ni láminas suavizantes al secarlo.

No aplique limpiadores líquidos al tejido, pues podrían contaminarlo.

PRECAUCIÓN: Se puede utilizar el paño Toraysee™ para la limpieza de otras lentes.

3.8 Instalación de la batería en la RCU

¿Cómo se envía la batería?

A fin de prolongar el funcionamiento de la batería de la RCU, ésta no se envía instalada y se coloca en el compartimiento superior (B) de la RCU (imagen 3-20).

Para conectarla

1. Presione el cerrojo de la cubierta (A) de la batería (1) hacia adentro a la vez que levanta la cubierta (2) para quitarla. (imagen 3-20)
2. Conecte la batería (de 9 V tipo bloque E o equivalente) en la placa de contacto de la batería (A). (imagen 3-21)
3. Coloque la batería en el compartimiento inferior (B) (imagen 3-21).
4. Inserte los pines de la cubierta de la batería (A) en las ranuras de la parte inferior de la cubierta posterior de la batería y empújela hacia atrás (B) hasta que se escuche un chasquido, para cerrar la cubierta. (imagen 3-22)
5. Puede colocar una tarjeta con el ajuste por defecto de los botones detrás de la ventana plástica de la cubierta de la batería.

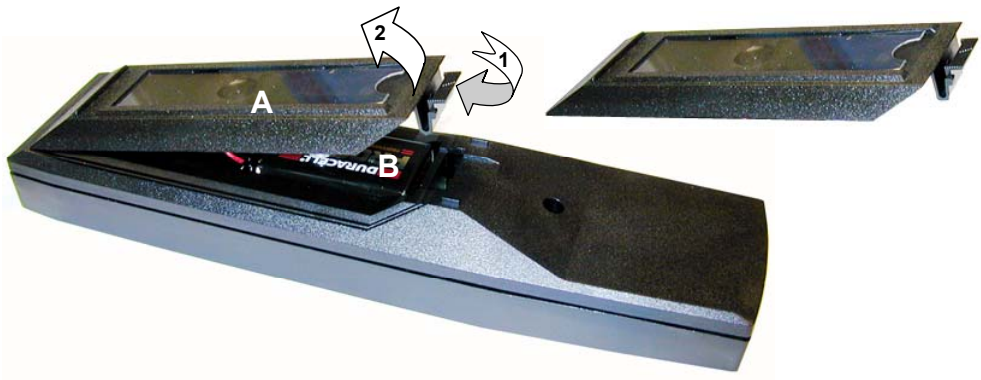


Imagen 3-20
Extracción de la cubierta de la batería

Imagen 3-21
Conexión de la batería

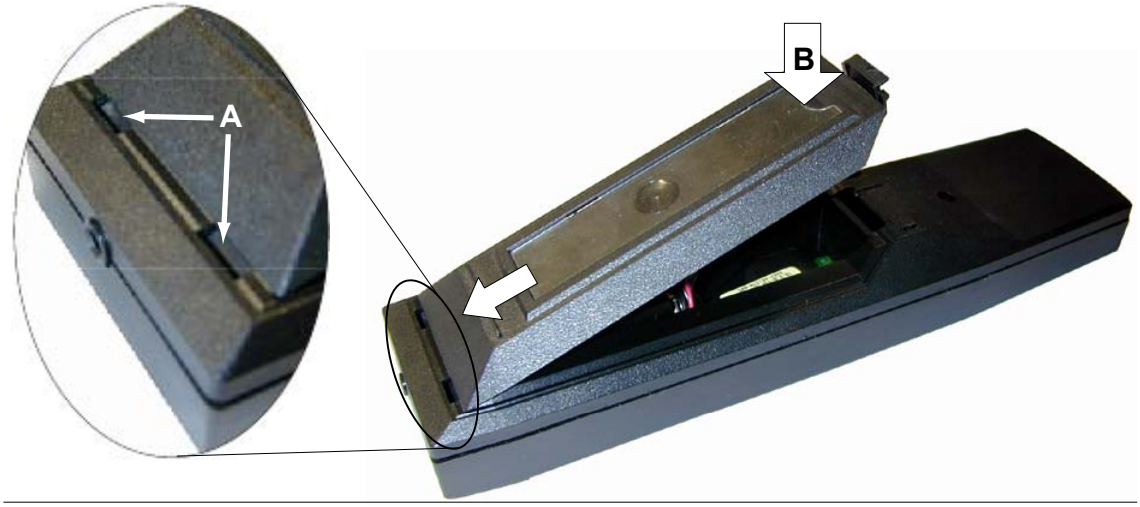


Imagen 3-22
Montaje de la cubierta de la batería

3.9 Apilado de proyectores

¿ Qué es posible ?

Se pueden apilar hasta 3 proyectores sin necesidad de herramientas especiales.

¿ Cómo apilar ?

Proceda de la siguiente manera:

1. Coloque el segundo proyector encima del primero de tal manera que la plancha de base del segundo proyector coincida con los zócalos de elevación del primer proyector. (imagen 3-23)
2. Gire los zócalos de elevación del segundo proyector en el sentido horario hasta que puedan moverse libremente hacia arriba y abajo. (imagen 3-24)
3. Fije los proyectores el uno al otro introduciendo los zócalos libres del segundo proyector en los zócalos del primer proyector y girándolos un cuarto de vuelta en sentido horario mientras se empújalos hacia abajo hasta que se encajen.
4. En caso de que los proyector deban ser montados al techo, tirar del gancho (A) con cable del proyector inferior. (imagen 3-25)
5. Lleve el gancho y el cable alrededor del asa del proyector inferior y del proyector superior. (imagen 3-26)
6. Fije el gancho al agujero B hecho a tal efecto en la plancha de base del proyector superior. (imagen 3-27)

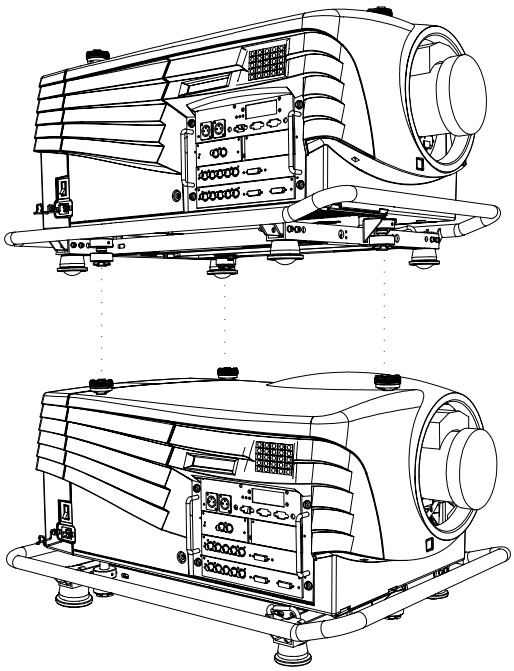


Imagen 3-23
Apilado de dos proyectores

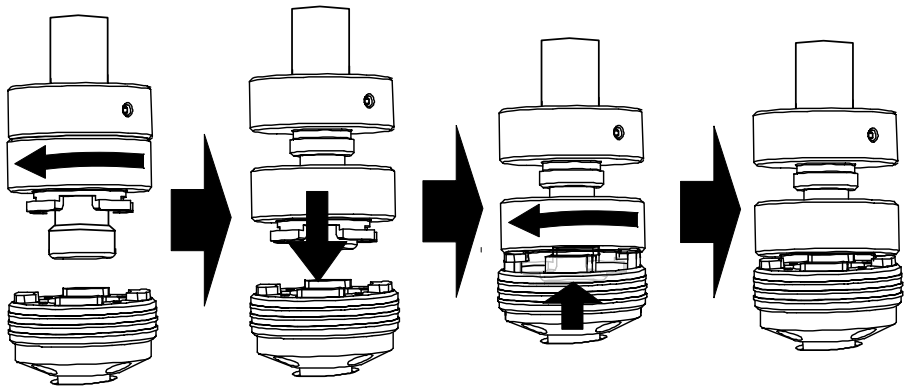


Imagen 3-24
Cerrar los zócalos de elevación

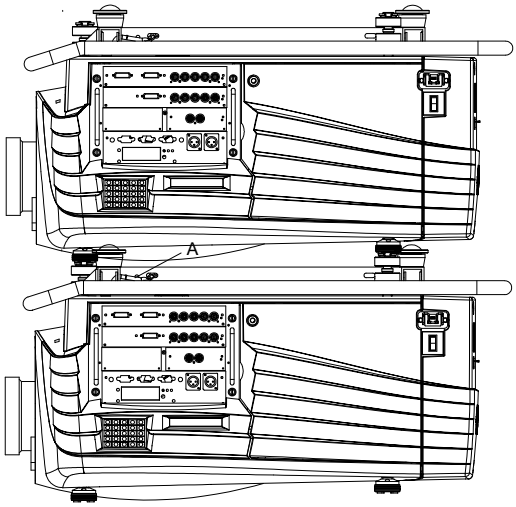


Imagen 3-25
Montaje de la cadena de seguridad

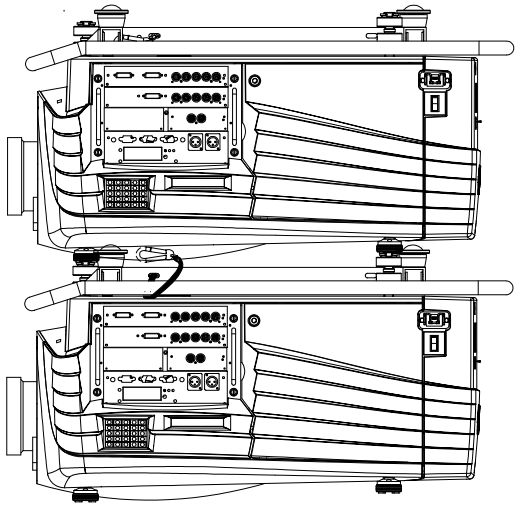


Imagen 3-26
Montaje del gancho de seguridad

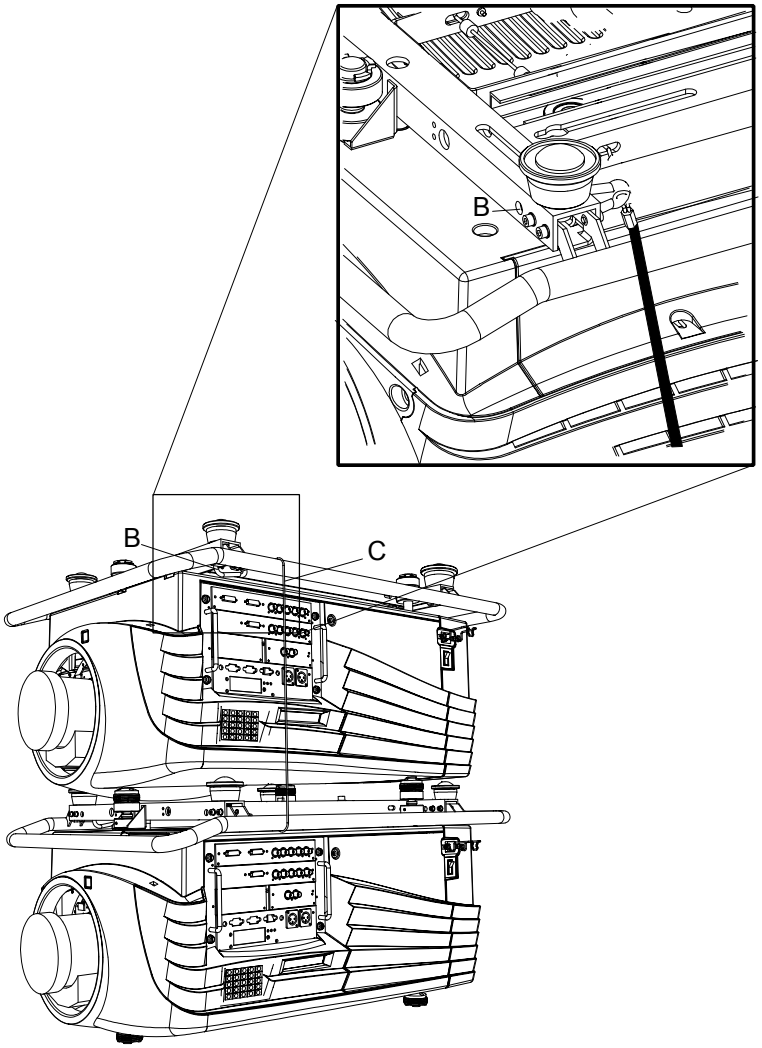


Imagen 3-27
Montaje del gancho de seguridad (detalle)

¿ Cómo abrir un zócalo de elevación asegurado ?

1. Empuje el anillo (A) del primer proyector hacia abajo y manténgalo en esta posición. (imagen 3-28)
2. Gire la parte asegurada (B) de los zócalos de elevación del segundo proyector un cuarto de vuelta en sentido antihorario y muévala hacia arriba.

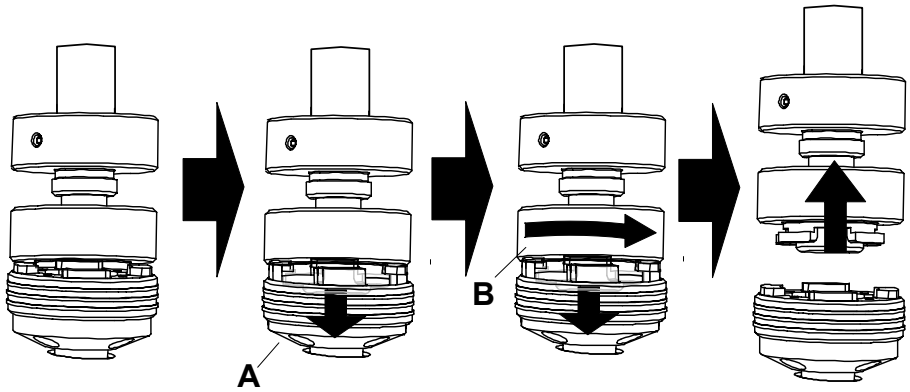


Imagen 3-28
Abrir los zócalos de elevación

3.10 Puntos de elevación y accesorios

Abrazaderas de elevación

Están previstas ranuras en la armazón del asa para facilitar el montaje y posicionamiento de las abrazaderas de tal modo que coincidan con los puntos de elevación.

Consulte a un arquitecto técnico antes de fijar a una estructura portante que no está destinada para ello el soporte para montar el proyector al techo. Compruebe que la estructura sea capaz de soportar el peso del proyector.

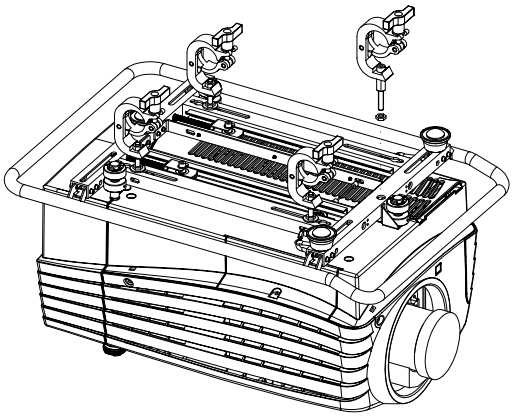


Imagen 3-29
Montaje de las abrazaderas

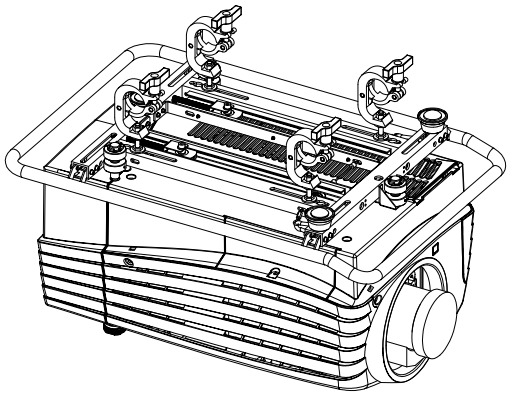


Imagen 3-30
Montaje de las abrazaderas

AVISO: Al montar el proyector al techo o a un sistema de elevación, siempre utilizar cadenas de seguridad.

¿ Cómo montar las abrazaderas ?

Para fijar las abrazaderas al perfil en U, proceda como sigue :

1. Medir la distancia entre el centro de los tubos del truss al cual se fijará el proyector.
2. Deslizar los soportes para las abrazaderas (2 por perfil) hasta la posición que corresponde a la distancia medida y fijarlos en esta posición. (imagen 3-31)
3. Atornillar las abrazaderas en los soportes.

   Las abrazaderas pueden girar en redondo.

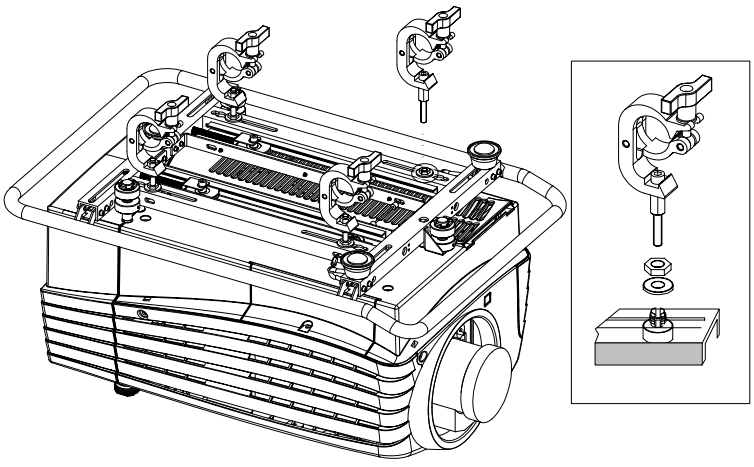


Imagen 3-31
Montaje de la abrazadera — detalle

¿ Cómo fijar las abrazaderas al truss ?

Para montar las abrazaderas al truss, proceda como sigue :

1. Abrir la palanca de fijación. (imagen 3-32)
2. Enganchar la abrazadera al tubo.

   La abrazadera se cierra automáticamente.

3. Cerrar la palanca de fijación y asegurarla apretando el tornillo de mano. (imagen 3-33)

Imagen 3-32
Abrir la abrazadera de elevación

Imagen 3-33
Cerrar la abrazadera de elevación

4. CONEXIONES

Vision general

- Conexión de la alimentación
- Encendido
- Pasar al modo stand by
- Apagado del proyector
- Conexión de la fuente de entrada
- Conexiones de comunicación

4.1 Conexión de la alimentación

Conexión del cable de alimentación de CA

Utilice el cable de alimentación suministrado para conectar el proyector al toma corriente. Enchufe el conector de alimentación hembra en el conector macho de la parte izquierda del proyector. La entrada de electricidad es de 230 VCA.

Fusibles

El proyector está protegido con un interruptor de circuito automático de 15A integrado en el interruptor de alimentación.

4.2 Encendido

Cómo se enciende.

1. Pulse el interruptor de alimentación para encender el proyector.
   - Cuando está visible el '0', el proyector está apagado.
   - Cuando está visible el '1', el proyector está encendido

   El proyector se inicia en modo standby. La lámpara indicadora del proyector se pondrá roja.

Inicio de la proyección de imágenes.

1. Pulse la tecla **Standby** una vez en el teclado local o en la unidad de control remoto.

   La lámpara indicadora del modo del proyector se pondrá verde (imagen 4-1)
   Ó,
   Pulse un botón de dígito para seleccionar una entrada.

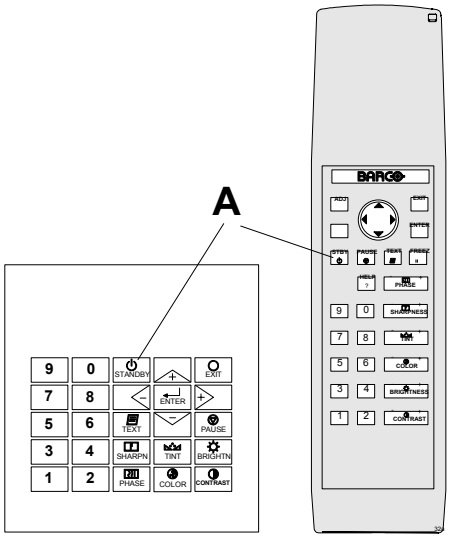


Imagen 4-1
Indicador de standby

Indicador de tiempo de servicio de la lámpara durante la ejecución

Cuando el tiempo de servicio total de la lámpara es 30 horas menos que 1000, aparece el mensaje de advertencia siguiente durante 1 minuto. El mensaje de advertencia se repite cada 30 minutos. Pulse **EXIT** para quitar el mensaje antes de que pase un minuto.

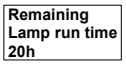
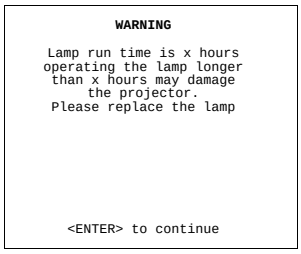


Imagen 4-2

Cuando el tiempo de servicio total de la lámpara es de 1000 horas o más, aparece el mensaje de advertencia siguiente con el tiempo de servicio exacto en la pantalla.



Menu 4-1

El tiempo de servicio de la lámpara es de 1000 horas (Lamp run time is 1000 hours). Si se opera la lámpara más allá de las horas de tiempo de servicio máximo, se podría dañar el proyector. Reemplace la lámpara.

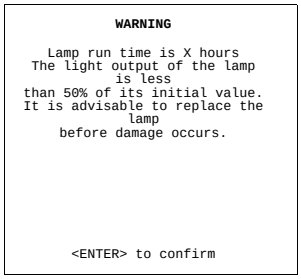
Cuando se pulsa **ENTER** para continuar, se repite el mensaje de advertencia cada 30 minutos.

La duración total de la lámpara para la operación segura es de un máximo de 1000 horas. No la utilice por más tiempo. Siempre debe reemplazarla por una lámpara del mismo tipo. Comuníquese con un técnico de servicio autorizado por BARCO para el reemplazo de la lámpara.

PRECAUCIÓN: Utilizar una lámpara por más de 1000 horas es peligroso ya que la lámpara podría explotar.

Indicador de salida de luz de la lámpara

Durante el inicio, si el lumen central es menor que 50% del valor inicial, se muestra el mensaje de advertencia de salida de luz de la lámpara. Pulse **ENTER** para continuar. El mensaje no se repite durante la operación.



Menu 4-2

Cuando están instaladas las opciones de 'Salida de luz constante' (CLO), el mensaje de salida de luz aparece en la pantalla si la salida de luz se reduce en un 33% de su valor inicial.

El mensaje se repite cada hora.

Indicador del eje Z de la lámpara

Durante el inicio, si el tiempo de servicio es de 100 o 250 horas, aparece una advertencia sobre el eje Z. Este mensaje de advertencia le indica que ajuste el eje Z de la lámpara para obtener una salida de luz máxima. Pulse **ENTER** para continuar. El mensaje no se repite durante la operación.

```
WARNING

Lamp run time is X hours.
It is advisable to
adjust the Z-axis
of the lamp to
obtain maximum
light output
(see owner's manual)

<ENTER> to confirm
```

Menu 4-3

4.3 Pasar al modo stand by

¿ Cómo pasar al modo standby ?

1. Pulse **Standby** para poner el proyector en modo standby.

4.4 Apagado del proyector

¿ Cómo apagar el proyector ?

1. Pulse la tecla **Standby**.
2. Deje enfriarse el proyector hasta que se apaguen los ventiladores (al menos 15 minutos).
3. Apague el proyector con ayuda del interruptor de encendido.

4.5 Conexión de la fuente de entrada

4.5.1 Entradas disponibles

Resumen de las entradas disponibles

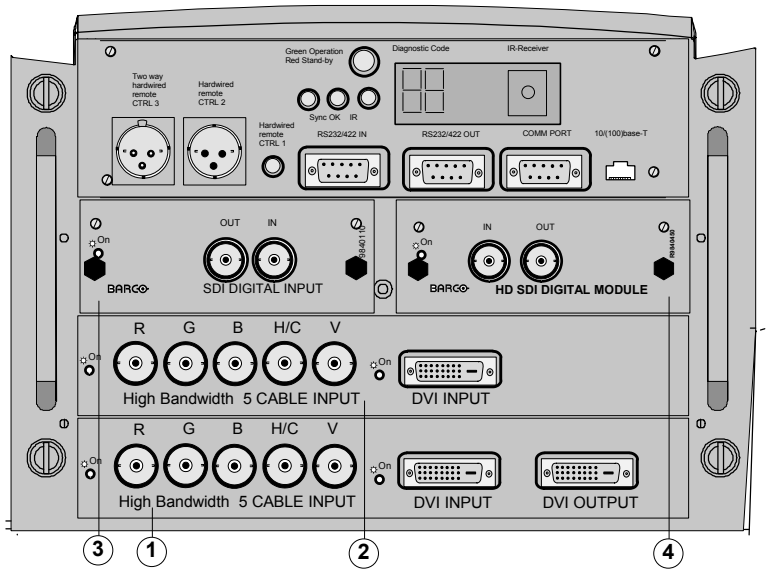


Imagen 4-3
Entradas disponibles

N° de entrada	Tipo de entrada
1	Entrada fija, entrada de 5 cables o entrada y salida DVI

2	Entrada fija, entrada de 5 cables o entrada DVI
3 & 4	Entradas variables 2 entradas digitales disponibles. • Entrada SDI (**R9840110**) • Entrada digital HD SDI (**R9840450**) Decodificador digital de vídeo (**R9841170**)

4.5.2 Entradas mediante RCVDS05

Descripción

Cuando se utiliza RCVDS05, la configuración de la entrada debe ser la siguiente:

ranura 1	RGB/Componentes
ranura 2	Video
ranura 3	not se utiliza
ranura 4	no se utiliza

Si se utiliza RCVDS05, es recomendable usar el módulo de salida de 5 cables en RCVDS. Las salidas del módulod deben conectarse a la ranura 1 del proyector. Para colocar el proyector en el modo de 5 cables, véase "Ranura fija (ranura 1 y 2)", página 35.

4.5.3 Inserción de un módulo de entrada

¿ Cómo insertar un módulo de entrada ?

Para insertar el módulo en una de las ranuras libres, proceda de la siguiente manera:

1. Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación.
2. Retire la placa que cubre la ranura de entrada seleccionada destornillando los dos tornillos.
3. Introduzca el módulo de entrada en la ranura libre. Asegúrese que el módulo haya encajado correctamente en las entalladuras guías.
4. Empuje las dos asas del módulo de entrada hasta que se asiente firmemente en el conector del proyector. (imagen 4-4)
5. Sujete el módulo de entrada apretando los tornillos de fijación.
6. Vuelva a conectar el cable a la toma de corriente y encienda el proyector.

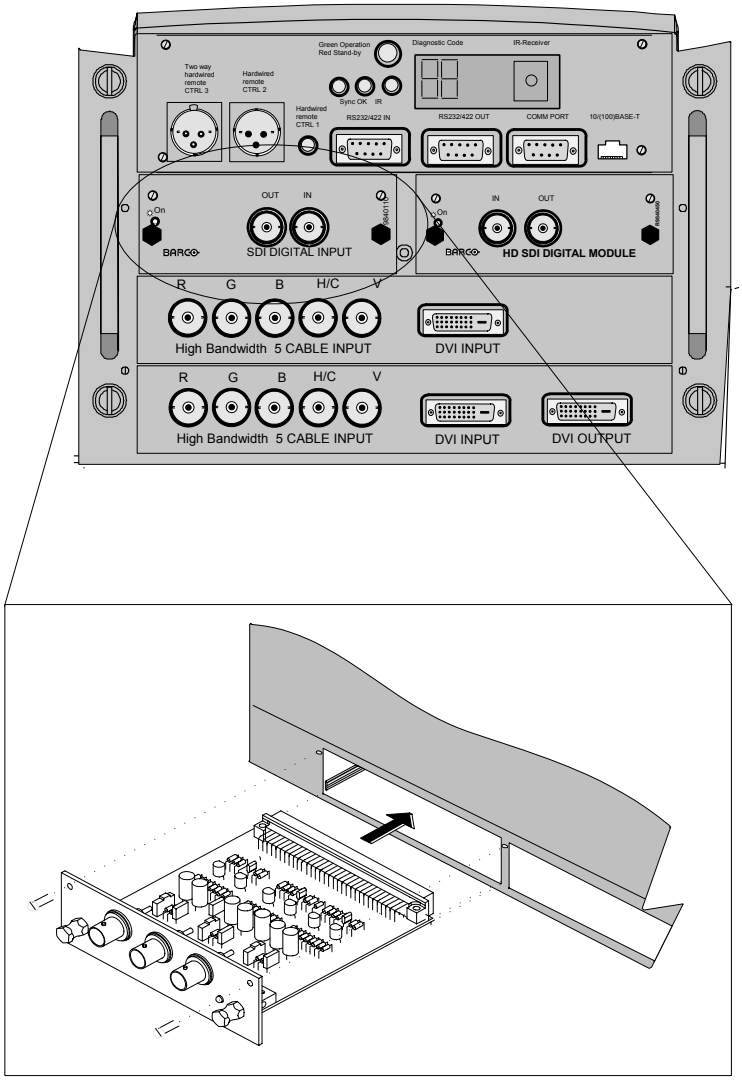


Imagen 4-4

¿ Cómo seleccionar el módulo que acaba de instalar ?

Se puede seleccionar el módulo instalado con las teclas numéricas en el mando a distancia en el teclado local.

4.5.4 Ranura fija (ranura 1 y 2)

¿Dónde se encuentra?

La ranura 1 y 2 tienen 5 terminales de entrada BNC para la entrada de 5 cables y un enchufe DVI para la entrada DVI. La ranura 1 también tiene una salida DVI para el bucle con un segundo proyector. En el modo de instalación es posible configurar la entrada para 5 cables o DVI (PanelLink).

¿Qué señales pueden conectarse a la ranura 1 y 2?

Nombre del conector/ Señal de entrada	**R**	**G**	**B**	**H**	**V**
RGBHV	R	G	B	H	V
RGBS	R	G	B	S	-
RGsB	R	Gs	B	-	-
Video compuesto	-	Video	-	-	-
Super Video	-	Y	-	-	C

Nombre del conector/ Señal de entrada	R	G	B	H	V
Video en componentes — SS	R-Y	Y	B-Y	S	-
Video en componentes — SOY	R-Y	Ys	B-Y	-	-

Las señales DVI pueden conectarse al conector de entrada DVI.

Asignación de pines para el conector DVI.

Pin 1	TMDS DATA2-	Pin 13	TMDS DATA3+
Pin 2	TMDS DATA2+	Pin 14	Alimentación +5
Pin 3	Blindaje TMDS DATA2/4	Pin 15	Tierra (para +5V)
Pin 4	TMDS DATA4-	Pin 16	Detección de conexión en funcionamiento
Pin 5	TMDS DATA4+	Pin 17	TMDS DATA0-
Pin 6	Reloj DDC	Pin 18	TMDS DATA0+
Pin 7	Datos DDC	Pin 19	Blindaje TMDS DATA0/5
Pin 8	No conectado	Pin 20	TMDS DATA5-
Pin 9	TMDS DATA1-	Pin 21	TMDS DATA5+
Pin 10	TMDS DATA1+	Pin 22	Blindaje de reloj TMDS
Pin 11	Blindaje TMDS DATA1/3	Pin 23	Reloj TMDS +
Pin 12	TMDS DATA3-	Pin 24	Reloj TMDS -

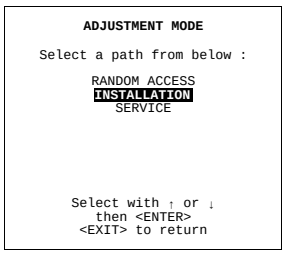
¿Cómo se selecciona la ranura de entrada 1 o 2?

1. Pulse 1 o 2 en la RCU o en el teclado local.

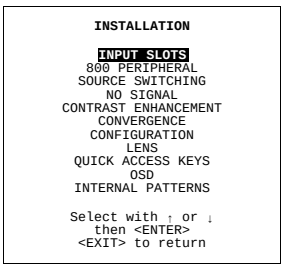
¿Cómo se cambia la configuración de la ranura de entrada?

1. Pulse la tecla **ADJUST** o **ENTER** para iniciar el modo de ajuste.
2. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Instalación (Installation)*. (menu 4-4)
3. Pulse **ENTER**.
4. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Ranuras de entrada (Input Slots)*. (menu 4-5)
5. Pulse **ENTER**.

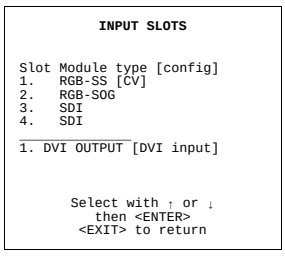
   El sistema interno explora las entradas y muestra el resultado en el menú *Ranuras de entrada (Input Slots)*.
6. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para seleccionar la primera o segunda ranura. (menu 4-6)



Menu 4-4



Menu 4-5



Menu 4-6

Indicaciones posibles del menú Ranuras de entrada (Input Slots).

Para el lado de entrada:

- RGS-SS [CV o HS&VS] = señales RGB análogas, la sincronización separada es la sincronización compuesta o la sincronización horizontal y vertical.
- RGB-SS [CV] = señales RGB análogas, la sincronización separada es el video compuesto.
- RGB-SOG [SOG o 3LSOG] = señales RGB análogas, la sincronización en verde es la sincronización compuesta o la sincronización compuesta en tres niveles.
- COMPONENT VIDEO - SS [SS or 3LSS] = separate sync is composite sync or composite tri-level sync.
- COMPONENT VIDEO - SOY [SOY or 3LSOY] = video en componentes con la sincronización compuesta en Y o la sincronización compuesta en tres niveles en Y.
- VIDEO
- S-VIDEO
- DVI

Si se cambia de una señal análoga de 5 cables a la entrada PanelLink en el módulo, el LED indicador del panel frontal del módulo también cambia de la entrada de 5 cables a la entrada DVI (PanelLink).

Para la salida en la ranura fija 1:

- Entrada DVI: La señal de entrada DVI establece un bucle con el conector de salida DVI tal como está.
- Imagen activa: la señal de la imagen activa, cualquiera que sea la entrada, está disponible en DVI o en la señal de salida DVI (se incorpora el procesamiento en la señal). Defina el retraso mínimo que se encuentra en *Instalación (Installation)* > *Procesamiento avanzado (Advanced processing)*, en Desactivado (OFF).
- Resincronización de DVI: La señal de entrada DVI se vuelve a sincronizar con el reloj estable y se coloca en el conector de salida DVI

Si utiliza RCVDS 05 con un módulo de salida de 5 cables, conecte los 5 cables a la ranura fija de 5 entradas (ranura 1) del proyector. Todas las entradas de RCVDS son aceptadas por el proyector.

4.5.5 Entrada digital serie (puerto 3 & 4)

Qué se puede conectar a esta entrada?

Esta entrada es completamente compatible con un reproductor de vídeo digital Betacam u otra fuente de vídeo digital. De este manera no se necesita el procesamiento analógico de imágenes de vídeo lo cual resulta en imágenes de la más alta calidad.

A través de la entrada de paso la señal de entrada SDI puede ser enviada a un monitor o a los proyectores apilados.

¿ Cómo conectar ?

1. Conecte la salida de la fuente SDI con la entrada BNC de la entrada SDI. (imagen 4-5)
   Nota: *La entrada siempre tiene una terminación de 75 ohmios.*
2. Para realizar una conexión de paso, utilice la salida OUT para conectar el proyector con el siguiente dispositivo.

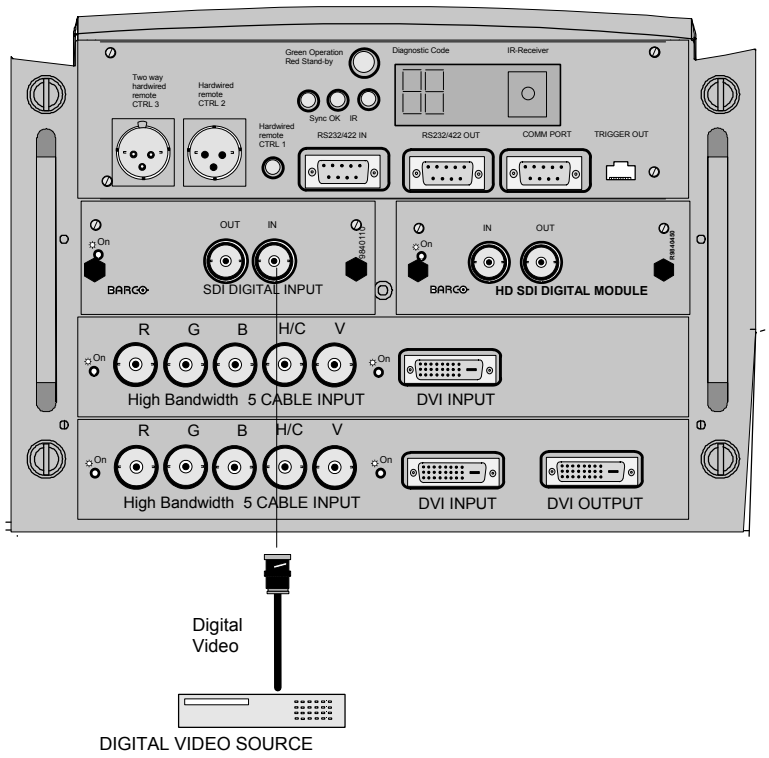


Imagen 4-5

Selección de la entrada digital

1. Pulse la tecla correspondiente del mando a distancia o del teclado local.

Si está conectado al proyector un RCVDS05, la entrada SDI está disponible introduciendo 83 o 84 con el mando a distancia.

4.5.6 Entrada digital HD SDI (puerto 3 & 4)

Qué se puede conectar a esta entrada?

Esta entrada es completamente compatible con fuentes digitales HD. De este manera no se necesita el procesamiento analógico de imágenes de vídeo lo cual resulta en imágenes de la más alta calidad.

A través de la entrada activa de paso la señal digital HD SDI puede ser enviada a un monitor o a los proyectores apilados.

¿ Cómo conectar ?

1. Conecte la salida de la fuente HD SDI con la entrada BNC de la entrada SDI. (imagen 4-6)
   Nota: *La entrada siempre tiene una terminación de 75 ohmios.*
2. Para realizar una conexión de paso, utilice la salida OUT para conectar el proyector con el siguiente dispositivo.

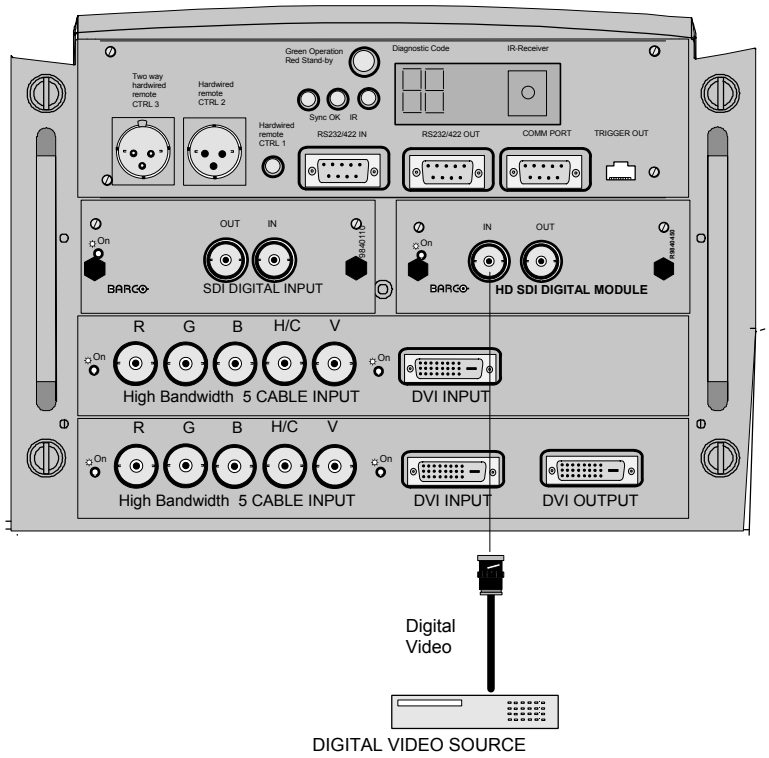


Imagen 4-6

Selección de la entrada digital

1. Pulse la tecla correspondiente del mando a distancia o del teclado local.

Si está conectado al proyector un RCVDS05, la entrada SDI está disponible introduciendo 83 o 84 con el mando a distancia.

4.5.7 La entrada para un decodificador digital de vídeo

Qué se puede conectar a esta entrada?

Se puede conectar las siguientes señales:

- Vídeo-S
- Vídeo en componentes
- Vídeo compuesto

¿ Qué señal se puede conectar al módulo decodificador digital de vídeo ?

Nombre del conector/ Señal de entrada	**Pb**	**Y/Vid**	**Pr**	**Vídeo-S**
Vídeo en componentes	B-Y	Ys	R-Y	-
Vídeo compuesto	-	Vídeo	-	-
Vídeo-S	-	-	-	Vídeo-S

¿ Cómo conectar ?

1. Conecte la salida de la fuente a las entradas correspondientes del módulo decodificador digital de vídeo. (imagen 4-7)

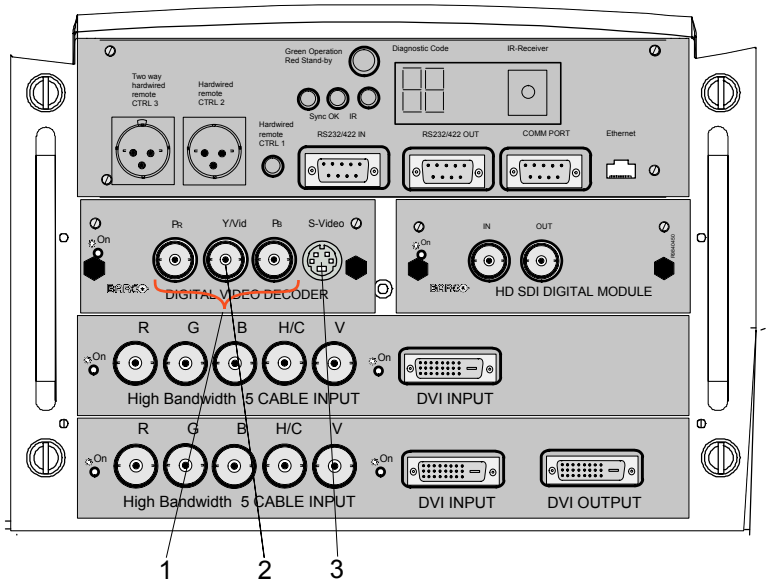


Imagen 4-7

1 Entrada de vídeo en componentes
2 Entrada de vídeo compuesto
3 Entrada de Vídeo-S

Selección de la entrada

1. Pulse la tecla correspondiente del mando a distancia o del teclado local.

Cambiar el tipo de señal de la entrada

1. Pulse la tecla **ADJUST** o **ENTER** para entrar en el modo de ajuste.
2. Pulse las teclas ↑ o ↓ para seleccionar *Instalación (Installation*). (menu 4-7)
3. Pulse la tecla **ENTER**.
4. Pulse las teclas ↑ o ↓ para seleccionar *Entradas* (*Input Slots)*. (menu 4-8)
5. Pulse la tecla **ENTER**.

   El sistema visualizará las señales conectadas al proyector.
6. Pulse las teclas ↑ o ↓ para seleccionar la tercera o cuarto entrada. (menu 4-9)
7. Pulse **ENTER** para cambiar.
   Valores posibles
   - VIDEO[VDEO]
   - VIDEO[S-VIDEO]
   - VIDEO[YUV]

```
ADJUSTMENT MODE

Select a path from below :

RANDOM ACCESS
INSTALLATION
SERVICE

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 4-7

```
INSTALLATION

INPUT SLOTS
800 PERIPHERAL
SOURCE SWITCHING
NO SIGNAL
CONTRAST ENHANCEMENT
CONVERGENCE
CONFIGURATION
LENS
QUICK ACCESS KEYS
OSD
INTERNAL PATTERNS

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 4-8

```
INPUT SLOTS

Slot Module type [config]
1.   RGB-SS [CV]
2.   RGB-SOG
3.   SDI
4.   SDI

1. DVI OUTPUT [DVI input]

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 4-9

4.6 Conexiones de comunicación

Vision general

- Conexiones (RS232) (RS422)
- Sistema vinculado
- Comunicación con periféricos
- Conexión de red

4.6.1 Conexiones (RS232) (RS422)

Aplicaciones

1. Mando a distancia :
   - ajuste fácil del proyector desde un PC IBM (o compatible) o MAC
   - almacenamiento de múltiples configuraciones
   - amplia gama de posibilidades de control
   - rango de direcciones de 0 a 255
2. Transferencia de datos : envío de datos al proyector o la copia de datos del proyector a un dispositivo de almacenamiento (disco duro, disquete, etc.).

Ajuste de la velocidad de transmisión (baudrate)

Véase "Ajuste de la velocidad de transmisión", página 106.

4.6.2 Sistema vinculado

PRECAUCIÓN: Siempre utilice el separador Barco COM 800, R9827941 (240V) o R9827948 (110V) si utiliza el protocolo COM 800.

¿Qué puede hacerse?

En las configuraciones complejas de varios canales, los proyectores se pueden controlar mediante el protocolo RS232 o COM800.

CLO puede controlarse con ambos protocolos. No obstante, al utilizar el puerto COM800 para este ajuste, el puerto RS232 aún puede utilizarse para comandos RS232 generales.

El procedimiento siguiente describe la conexión de un sistema COM800 vinculado.

Conexión de una configuración COM800

Siempre utilice el separador Barco COM 800, **R9827941** (240V) o **R9827948** (110V), si utiliza el protocolo COM 800.

1. Utilice un cable de datos con al menos 9 núcleos y 2 conectores DB9 hembra. Cruce la conexión del pin 2 y el pin 3 para crear un cable de módem nulo personalizado. (imagen 4-8)
2. Utilice el cable de módem nulo personalizado para conectar el puerto COM 800 del proyector principal al puerto 'To Switcher' (Al interruptor) de la parte frontal del separador COM 800. (imagen 4-9)
3. Conecte los proyectores subordinados a los conectores 'To Proj.' (Al proyector) de la parte posterior del separador COM 800 (imagen 4-9).
4. Si utiliza más de 4 proyectores subordinados, los conectores 'To Proj.' de la parte posterior del separador COM 800 también pueden utilizarse para conectar separadores COM 800 adicionales (imagen 4-9).

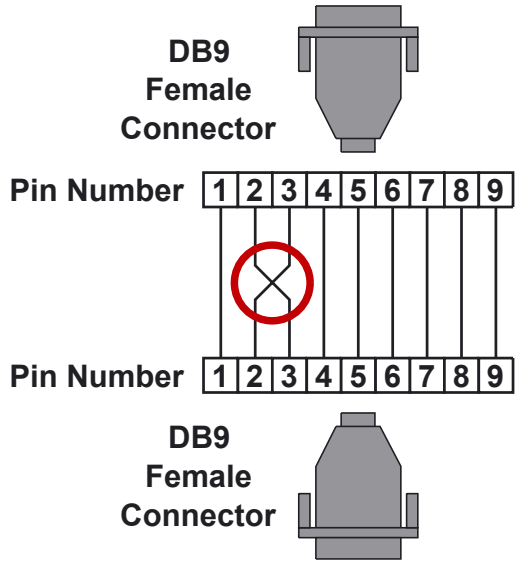


Imagen 4-8
Creación de un cable de módem nulo personalizado

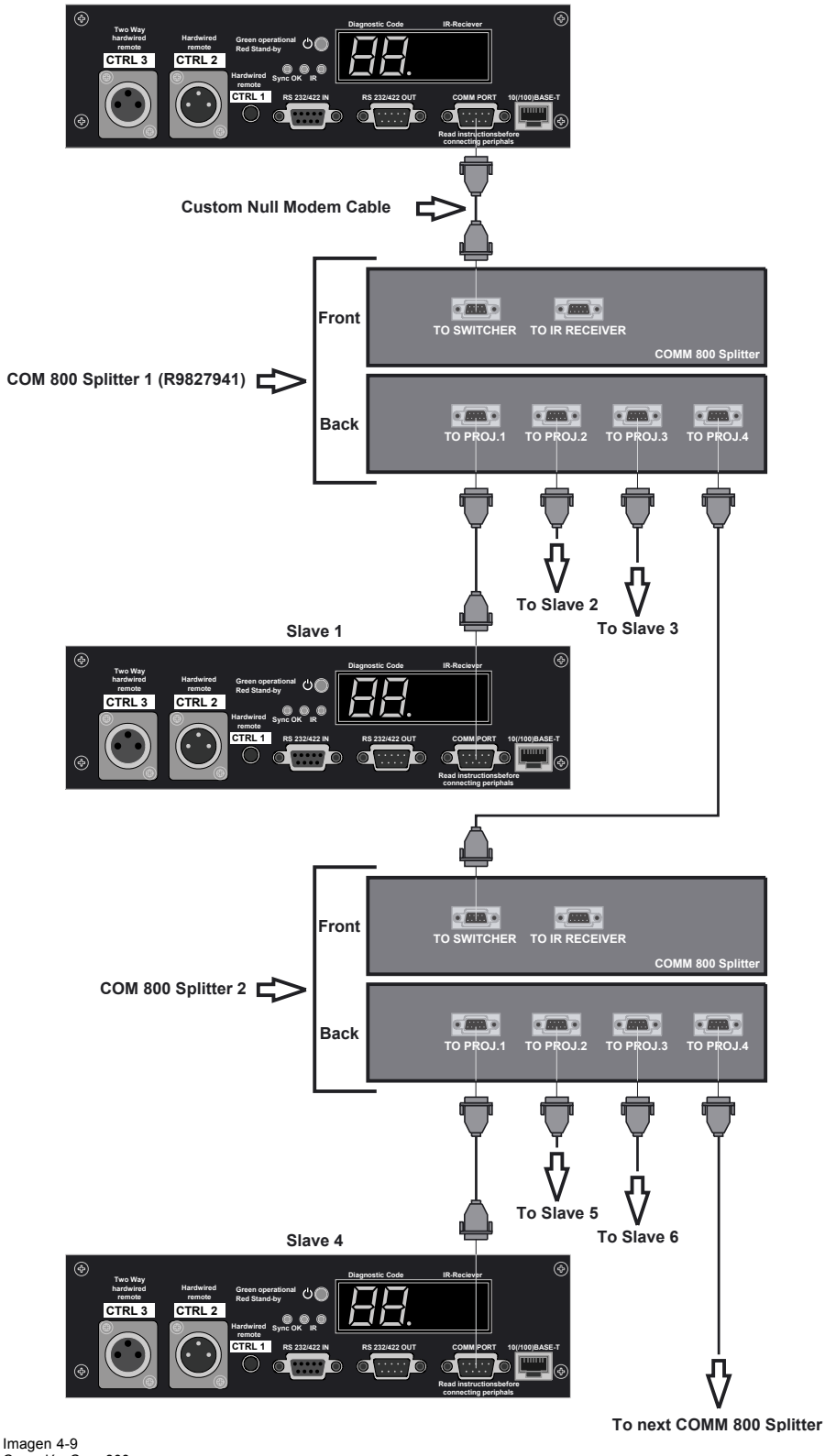


Imagen 4-9
Conexión Com 800

4.6.3 Comunicación con periféricos

¿ Qué es posible con un RCVDS05 conectado ?

- Hasta 20 entradas con un RCVDS 05 y 90 entradas cuando los RCVDS están interconectados mediante el módulo de expansión
- Comunicaciones serie con el proyector
- Teclas de mando a distancia para controlar el proyector (selección de la fuente y ajustes analógicos)
- El número de la fuente seleccionada aparecerá en un display de 2 dígitos y el módulo de entrada seleccionado se indicará con un LED en la parte posterior.

Para más información acerca del uso del RCVDS 05, consulte el manual del usuario.

¿ Qué es posible con un VS05 conectado ?

El VS05 permite conectar al proyector hasta 5 fuentes de vídeo compuesto, 3 fuentes de Super vídeo y 1 fuente de vídeo RGB analógico o de vídeo en componentes. Además, la señal de audio propia de la fuente puede ser conmutada a un amplificador de audio. No. de pedido : Número de pedido: R9827890

Para más información acerca del uso del VS05, consulte el manual del usuario.

Conexión de un receptor de infrarrojos al proyector

Este receptor de infrarrojos permite manejar el proyector desde otra habitación. Hay un cable de comunicaciones entre el receptor IR y el proyector o el RCVDS de modo que se puede enviar la información de mando del mando a distancia al receptor de infrarrojos.

El receptor IR visualiza la fuente seleccionada en un display de 7 segmentos.

Conexión del mando a distancia robusto

El mando a distancia robusto proporciona las siguientes funciones :

- Modo remoto : enviar comandos y leer datos del proyector.
- Modo de lectura : lectura de los datos almacenados en el módulo de lámpara.

Están disponibles los siguientes tipos de mando a distancia robusto :

- inalámbrico (número de pedido **R9840171**)
- alámbrico, entrada CTRL3 (número de pedido **R9840170**)

Para más información sobre el mando a distancia, consulte el manual R5976251.

4.6.4 Conexión de red

Sólo conexión 10 Base-T

¿Qué puede hacerse?

Si se instala la conexión de red opcional, el proyector puede conectarse a una LAN (red de área local) (Ethernet). Una vez que se instala y conecta a la LAN, los usarios tienen acceso al proyector desde cualquier ubicación, ya sea fuera o dentro de la red empresarial a través de un navegador de Internet estándar. El proyector actúa como un servidor Web y genera un sitio Web que muestra todas las funciones del proyector. Con Internet Explorer 4.0 o superior, o Netscape Communicator, el usuario puede insertar la dirección IP del proyector y tener acceso a las páginas Web. Una vez que se logra el acceso al sitio Web, es posible verificar y manipular todos los ajustes del proyector. Los diagnósticos remotos, al igual que el control y la supervisión del proyector se convierten en operaciones cotidianas muy simples. La conectividad en red permite la detección de posibles errores, lo cual conlleva el servicio oportuno.

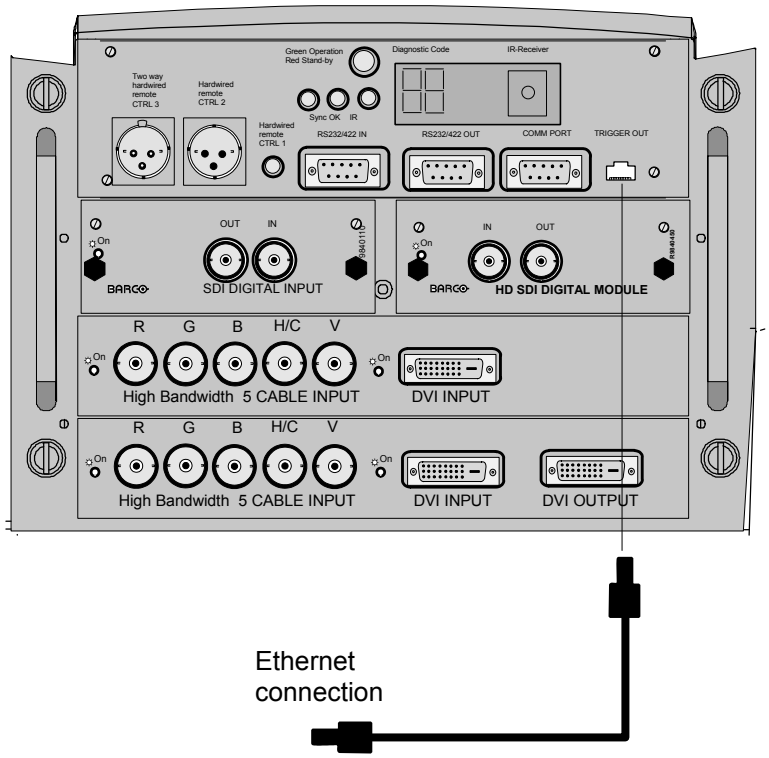


Imagen 4-10

Siempre utilice un cable Ethernet con núcleo de ferrita para conectar el proyector a la LAN.

5. ANTES DE COMENZAR

5.1 El mando a distancia y el teclado local

¿ Cómo manejar el proyector ?

Se puede manejar el proyector por el teclado local o por el mando a distancia.

Ubicación del teclado local

El teclado local se encuentra situado en el lado de entradas del proyector.

Funciones del mando a distancia

El mando a distancia contiene un transmisor infrarrojo (IR) alimentado por pila que permite al usuario de manejar el proyector a distancia. El mando a distancia sirve para la selección de la fuente, el mando, ajuste y configuración del proyector. También permite el almacenamiento de los ajustes de imagen (brillo, nitidez...) y otros ajustes.

Otras funciones son :

- conmutar entre el modo standby y el modo operacional.
- pasar al modo "pausa" (pantalla vacía, reinicio inmediato)
- acceso directo a todas las fuentes conectadas

5.2 Terminología

Resumen

La siguiente tabla proporciona un resumen de las diferentes funciones de las teclas.

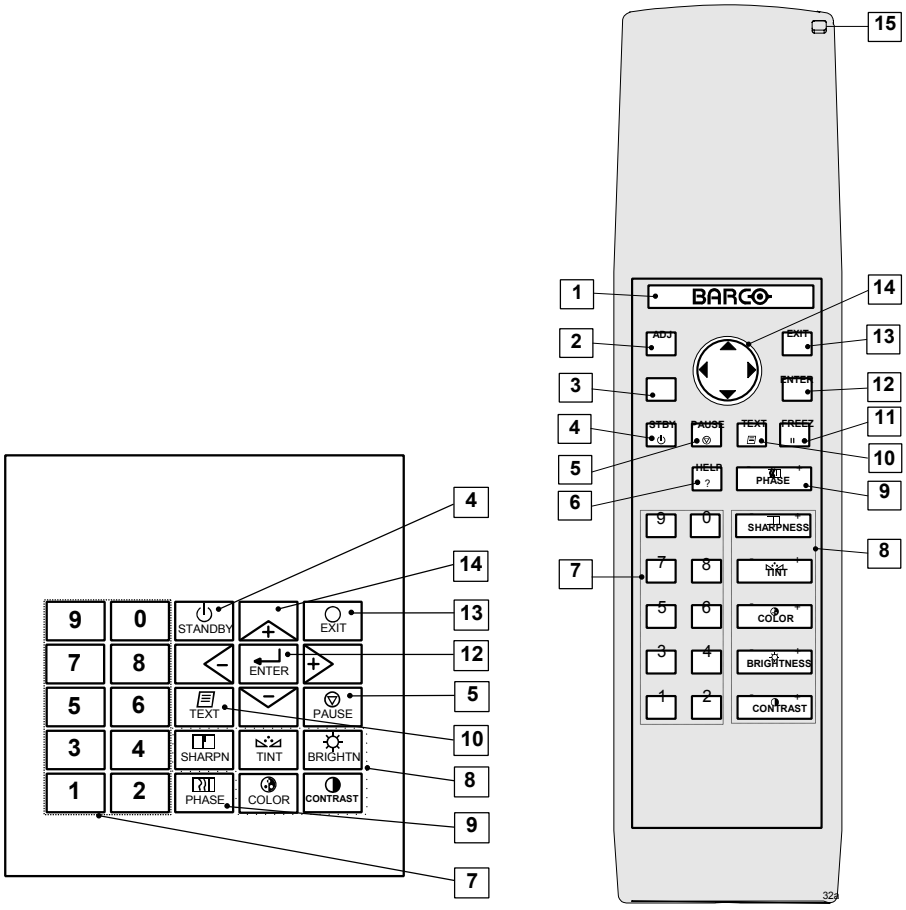


Imagen 5-1
El teclado local y el mando a distancia

1	Tecla Barco	Tecla de acceso directo a los menús para el ajuste de la lente.
2	ADJ	Tecla AJUSTE : Sirve para acceder al modo de ajuste.
3	Tecla de dirección	tecla embutida) : Sirve para la entrada de la dirección del proyector (entre 0 y 9). Pulse sucesivamente la tecla de dirección con ayuda de un lápiz y una tecla numérica entre 0 y 9.
4	STBY	Tecla stand by : sirve para iniciar la proyección después del encendido del proyector o para desactivar el proyector sin apagarlo.
5	PAUSE	Interrupción de la proyección. La imagen desaparece pero el usuario puede reiniciar inmediatamente la proyección.
6	Ayuda	Permite consultar la ayuda en línea (todavía no disponible).
7	Teclas numéricas	Sirven para la entrada directa de una fuente.
8	Los controles de imagen	Sirven para ajustar la imagen.
9	PHASE	Sirve para eliminar la inestabilidad de la imagen.
10	TEXT :	Al ajustar uno de los controles de imagen, el operario puede hacer desaparecer la barra de nivel presionando la tecla TEXT. Para volver a visualizar la barra de nivel, pulse otra vez la tecla 'TEXT' . Si la función de TEXT está desactivada, no aparecen menús en la pantalla al entrar en el modo de ajuste.
11	FREEZ	Esta tecla permite al usuario congelar la proyección.
12	ENTER	Sirve para entrar en el modo de ajuste o para confirmar un ajuste o una selección en el modo de ajuste.
13	EXIT	Sirve para salir del modo de ajuste o para regresar al menú anterior en el modo de ajuste.
14	Teclas de cursor	(en el MD) o las teclas '+' y '-' en el teclado local : Sirven para seleccionar opciones de menú en el modo de ajuste o para hacer los zooms de acercamiento y alejamiento. La relación entre el mando a distancia y las teclas de cursor del teclado local : MD = = teclado local Tecla de flecha arriba = tecla superior + Tecla de flecha abajo = tecla inferior - Tecla de flecha a la dcha = tecla dcha + Tecla de flecha a la izda = tecla izda - Con la ayuda de las teclas '+' y '-' (teclas de cursor) el usuario puede aumentar o disminuir el valor del control de imagen seleccionado.
15	Indicador de operación del MD	Este indicador se ilumina cada vez que se pulsa una tecla del mando a distancia (sirve como confirmación visual de que el mando a distancia funciona).

Tabla 5-1

5.3 Manejo del proyector

5.3.1 Encendido

Cómo encender.

1. Pulse el interruptor de alimentación para encender el proyector.
   - Cuando está visible el '0', el proyector está apagado.
   - Cuando está visible el '1', el proyector está encendido.

   El proyector se inicia en el modo standby.

Inicio de la proyección de imágenes.

1. Pulse la tecla **Standby** una vez en el teclado local o en la unidad de control remoto.

   La lámpara indicadora del modo del proyector se pondrá verde (imagen 5-2)

Ó,
Pulse un botón de dígito para seleccionar una entrada.

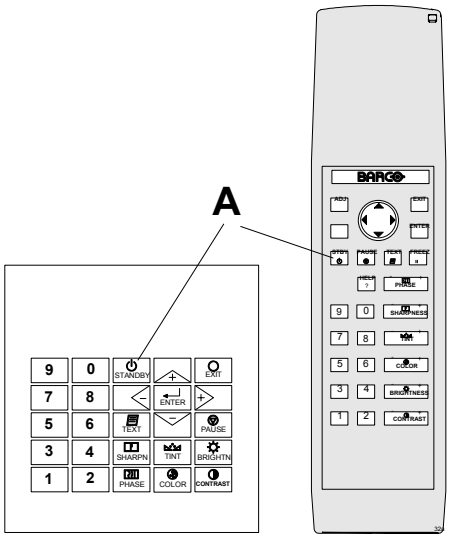


Imagen 5-2

Indicador del tiempo de servicio de la lámpara

véase capítulo "4. Conexiones", "Encendido", página 31

Indicador de la salida de luz de la lámpara

véase capítulo "4. Conexiones", "Encendido", página 31

Indicador del eje Z de la lámpara

véase capítulo "4. Conexiones", "Encendido", página 31

5.3.2 Pasar al modo stand by

¿ Cómo pasar al modo standby ?

1. Pulse **Standby** para poner el proyector en modo standby.

Pasar al modo stand by Para pasar del modo operacional al modo standby, pulse durante dos segundos la tecla Standby hasta que aparezca el mensaje 'Saving data, please wait' (Se guardan los datos. Por favor, espere). No pulse la tecla Standby más tiempo, si no el proyector arrancará de nuevo.

5.3.3 Apagado del proyector

¿ Cómo apagar el proyector ?

1. Pulse la tecla **Standby**.
2. Deje enfriarse el proyector hasta que se apaguen los ventiladores (al menos 15 minutos).
3. Apague el proyector con ayuda del interruptor de encendido.

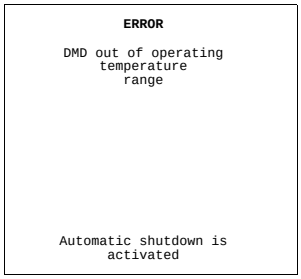
5.3.4 Error de temperatura de DMD

Descripción

Cuando la temperatura de uno de los DMD es demasiado baja o demasiado alta, el proyector se colocará automáticamente en standby. Antes de cambiar al modo standby, aparece el mensaje siguiente en la pantalla durante 3 segundos: 'DMD out of operating temperature range. Automatic shutdown is activated.' (DMD fuera del intervalo de temperatura de operación. Se activa el apagado automático.).

Aparece una '-t' en la pantalla LED para indicar al usuario que el proyector se ha colocado en standby debido a problemas con la temperatura de DMD.

Intervalo de temperatura de operación de DMD: +10°C y +35°C.



Menu 5-1

5.4 Ajustes de configuración rápidos

Vision general

- Cambio rápido de idioma
- Ajuste rápido del lente
- Cambio rápido del color en pantalla

5.4.1 Cambio rápido de idioma

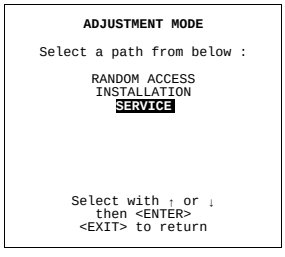
¿ Qué se puede hacer?

Si están disponibles diferentes idiomas de pantalla, se puede cambiar rápidamente el idioma de la siguiente manera :

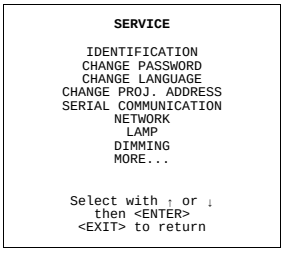
¿Cómo cambiar ?

1. Pulse **ENTER** para iniciar el modo de ajuste.
2. Pulse las teclas de cursor ↑ o ↓ para resaltar *'Service'*. (menu 5-2)

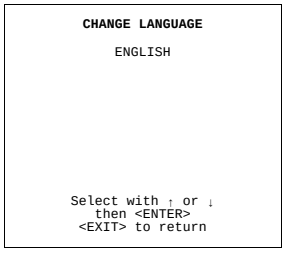
   Si está función está protegida por contraseña, se le pide introducir la contraseña (para mayor información sobre contraseñas, consulte el capítulo 'Inicio del modo de ajuste'.
3. Pulse **ENTER** para visualizar el menú de Modo de Servicio.
4. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar '*Change Language*' *(Cambiar Idioma*). Si no estuviera visible en el menú, resalte primeramente 'More' y pulse ENTER para visualizar un segundo menú de servicio. A continuación, seleccione '*Change Language*' (Cambio de idioma). (menu 5-3)
5. Pulse **ENTER** para visualizar el menú *Cambio de idioma*.
6. Utilice las teclas de flecha ↑ o ↓ para seleccionar el idioma deseado. (menu 5-4)
   Nota: *Por el momento solamente está disponible el inglés.*



Menu 5-2



Menu 5-3



Menu 5-4

5.4.2 Ajuste rápido del lente

Ajuste rápido del zoom o enfoque

1. Pulse la tecla de selección *****, tecla Barco.

   Se abre el menú Zoom/Focus (Zoom/Enfoque). (imagen 5-3)
2. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para acercar o alejar la imagen, y la tecla ← o → para enfocarla.
3. Al finalizar, pulse la tecla **EXIT** para regresar o **ENTER** para continuar con el ajuste del desplazamiento.

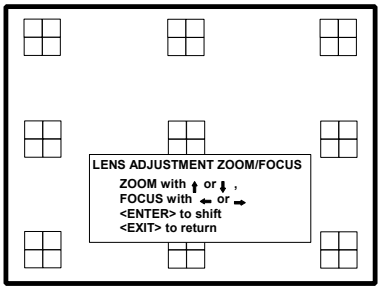


Imagen 5-3

Pulse la tecla de selección * para cambiar a otro patrón. Existen varios patrones disponibles.

Ajuste rápido del desplazamiento

1. Pulse la tecla de selección *, tecla Barco.

   Se abre el menú Zoom/Focus (Zoom/Enfoque)(imagen 5-3).

2. Pulse **ENTER**.

   Se abre el menú Shift (Desplazamiento). (imagen 5-4)

3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para desplazar la imagen hacia arriba o abajo, y ← o → para desplazar la imagen hacia la izquierda o derecha.

4. Al finalizar, pulse la tecla **EXIT** para regresar o **ENTER** para continuar con el ajuste del zoom o enfoque.

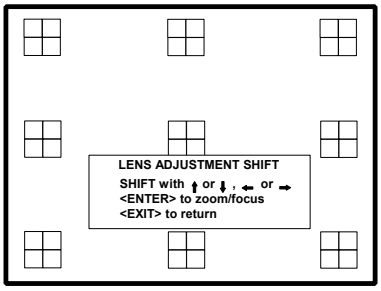


Imagen 5-4

Pulse la tecla de selección * para cambiar a otro patrón. Existen varios patrones disponibles.

5.4.3 Cambio rápido del color en pantalla

¿ Qué se puede hacer?

Para un cambio rápido del color en pantalla, o de los elementos resaltados.

Se puede visualizar una opción de menú seleccionada en rojo, verde o amarillo.

¿Cómo cambiar ?

1. Pulse **ENTER** para iniciar el modo de ajuste.
2. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *'Instalación' (Installation)*. (menu 5-5)
3. Pulse **ENTER** para seleccionar.
4. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *OSD*. (menu 5-6)
5. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú OSD. (menu 5-7)

6. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Highlighted item color*.

7. Pulse **ENTER** para conmutar entre rojo, verde y amarillo.

```
ADJUSTMENT MODE

Select a path from below :

RANDOM ACCESS
INSTALLATION
SERVICE

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 5-5

```
INSTALLATION

INPUT SLOTS
800 PERIPHERAL
SOURCE SWITCHING
NO SIGNAL
CONTRAST ENHANCEMENT
CONVERGENCE
CONFIGURATION
LENS
QUICK ACCESS KEYS
OSD
INTERNAL PATTERNS

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 5-6

```
OSD

HIGHLIGHT ITEM COLOR [red]

MENU POSITION [Default]

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 5-7

5.5 Uso del mando a distancia

Apuntar a la pantalla reflectante

1. Apunte la parte frontal del mando a la superficie reflectante de la pantalla. (imagen 5-5)

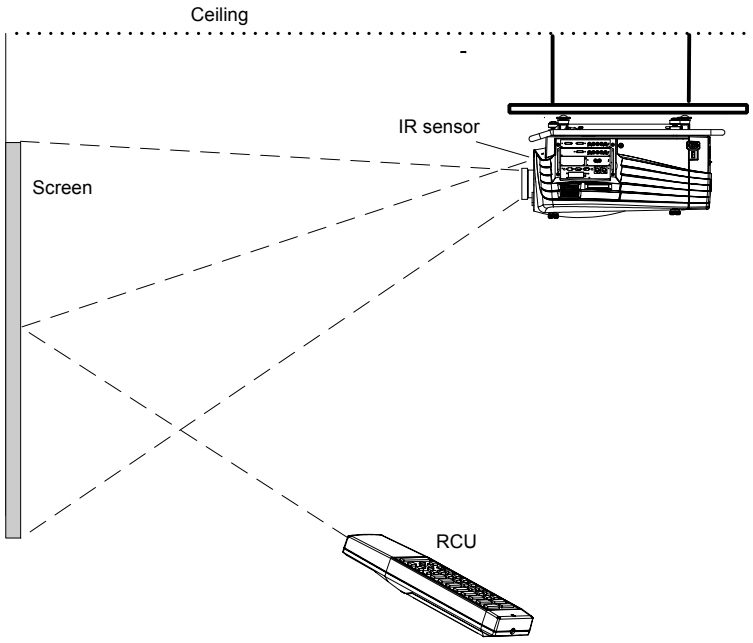


Imagen 5-5

La entrada para el mando a distancia alámbrico

1. Enchufe un extremo del cable del mando a distancia al conector situado en la parte inferior del mando a distancia.
2. Enchufe el otro extremo al conector ***CTRL1***. Mando a distancia alámbrico a la entrada CTRL1 (imagen 5-6)

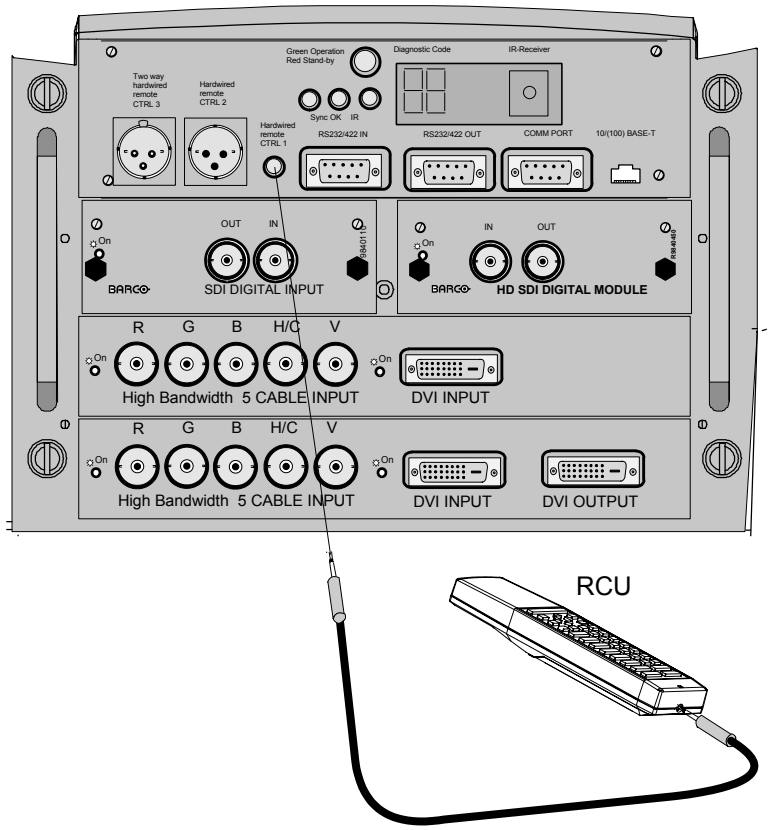


Imagen 5-6

Mando a distancia conectado a la entrada XLR

1. Enchufe uno de los extremos del cable del mando a distancia en el conector en la parte inferior del mando a distancia.
2. Enchufe el otro extremo en la entrada situada en el panel frontal del proyector etiquetado 'Hardwired CTRL2'. (imagen 5-7)

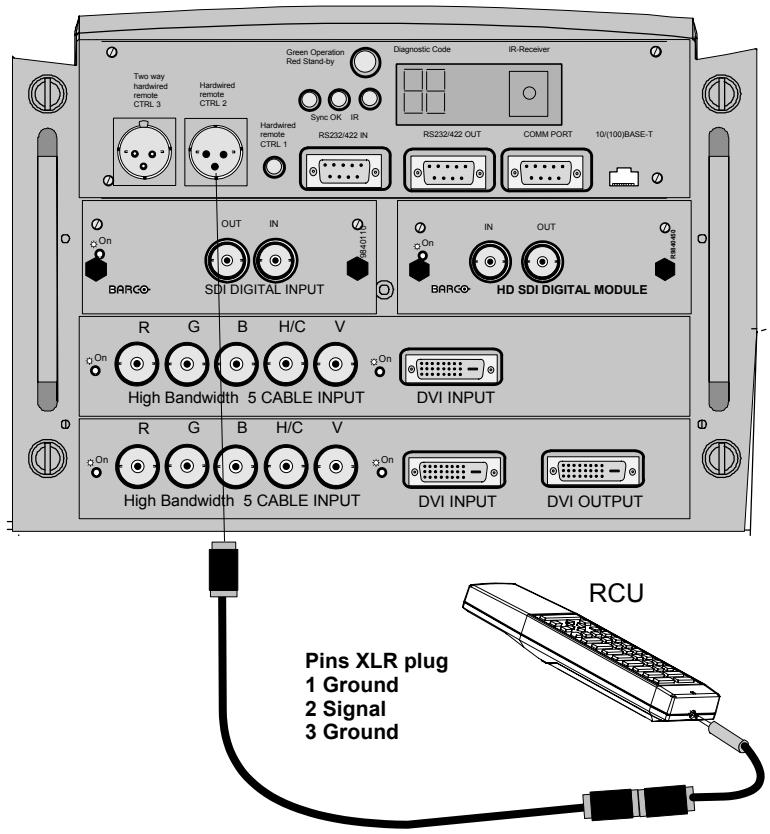


Imagen 5-7

Directamente a los sensores de infrarrojos

Cuando se hace uso de un mando a distancia inalámbrico, verifique que se encuentra Ud. dentro de la distancia de funcionamiento del control remoto (30m, 100ft en línea recta). El mando a distancia no funcionará correctamente si luz intensa incide en el sensor o si hay obstáculos entre el mando a distancia y el sensor IR del proyector.

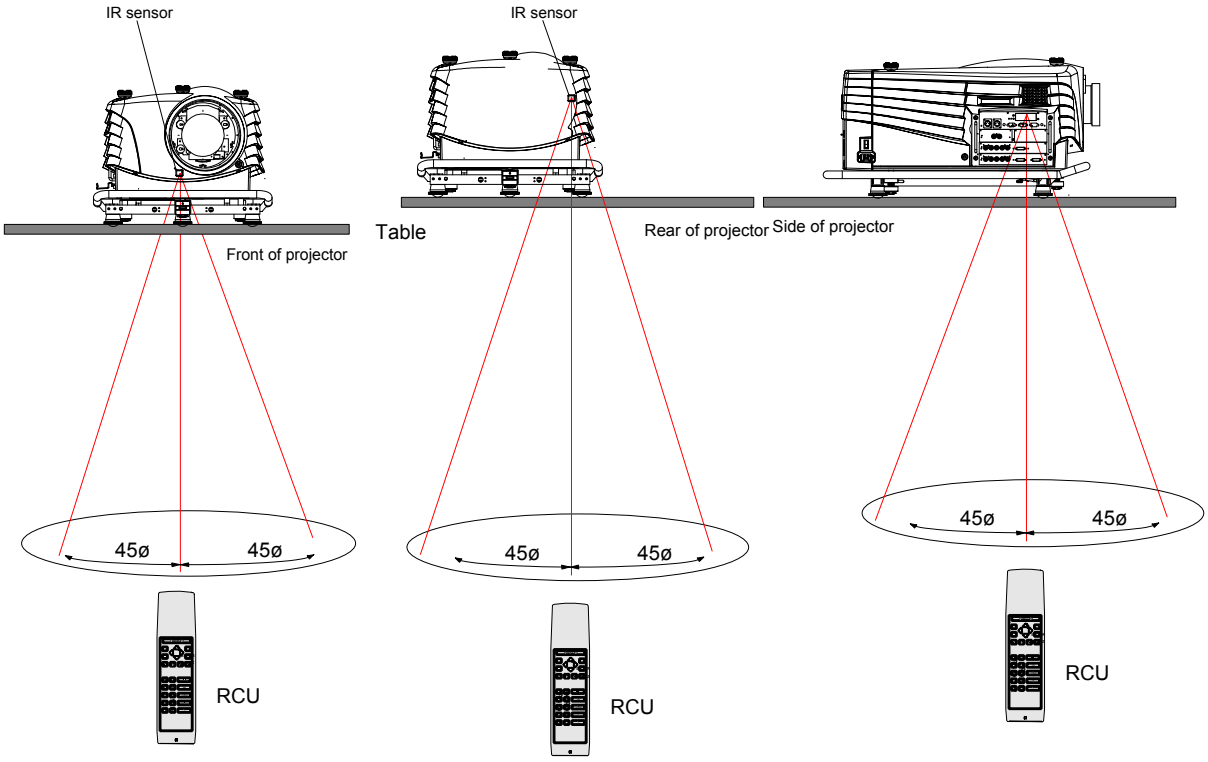


Imagen 5-8

5.6 La dirección del proyector

5.6.1 Manejo del proyector

Dirección de proyector

La dirección programada en el proyector que permite manejarlo individualmente.

Dirección general

Dirección por defecto. Los proyectores ejecutan los comandos de un mando a distancia en el cual está programada la dirección general.

¿ Por qué asignar una dirección al proyector ?

Si en una habitación se instala más de un proyector, cada proyector deberá ser controlado por separado con un mando a distancia o un ordenador. Por ello, cada proyector tiene su propia dirección.

Asignar una dirección individual al proyector

La asignación de una dirección al proyector se puede efectuar a través del software. Ver ’Cambiar la dirección del proyector’ en el capítulo ’Servicio’.

Manejar el proyector

Es preciso asignar a través del modo de servicio a cada proyector una dirección entre 0 y 255.

Una vez asignada la dirección, se puede manejar el proyector mediante:

- el mando a distancia para las direcciones entre 0 y 9
- un ordenador, p.ej. un PC IBM (o compatible), Apple MAC, etc. para direcciones entre 0 y 255

Dirección general

Cada proyector tiene una dirección general, ’0’ o ’1’. Se puede establecer la dirección general, 0 o 1, en el modo de servicio.

5.6.2 Visualización y programación de direcciones

Visualización de la dirección del proyector

1. Pulse la tecla **ADDRESS** (tecla embutida) del mando a distancia con ayuda de un lápiz.

   La dirección del proyector aparecerá en una ventana en la pantalla.

Para continuar usando el mando a distancia con esta dirección, es preciso introducir la misma dirección con las teclas numéricas (dirección entre 0 y 9) dentro de los 5 segundos después de haber pulsado la tecla de dirección. Por ejemplo : Si la tecla de dirección muestra la dirección 003, pulse la tecla numérica 3 del mando a distancia para asignar al mando a distancia la misma dirección. No introduzca 003, lo cual asignaría al mando a distancia la dirección ’0’ que sirve para manejar todos los proyectores. Si no se introduzca la dirección dentro de los 5 segundos, el mando a distancia vuelve a su dirección por defecto (dirección cero) y controlará todos los proyectores en la habitación.

La programación de una dirección en el mando a distancia

1. Pulse la tecla **ADDRESS** (tecla embutida) del mando a distancia con ayuda de un lápiz.
2. Introduzca la dirección con las teclas numéricas dentro de los 5 segundos después de haber pulsado la tecla de dirección.
   Nota: *La dirección debe ser un número entre 0 y 9.*

5.7 Control del proyector

Selección de la entrada

Escriba el número de ranura correspondiente con las teclas de dígito de la RCU. Se visualiza la entrada seleccionada.

Controles de imagen

Cuando se pulsa un control de imagen, aparece en pantalla un cuadro de texto con una escala de barra, el icono y el nombre de la función de control, por ejemplo ’brillo...’ (solamente si se ha activado el texto). Vea la pantalla de ejemplo. La longitud de la escala de barra y el valor numérico indican el ajuste memorizado actual de esa entrada. La escala de barra cambia a medida que se pulsa el vástago en la RCU o los botones + o - del teclado local.

Brillo (Brightness)	Es importante tener un ajuste de ’brillo’ adecuado para una buena reproducción de la imagen. Utilice el botón + para un mayor brillo. Utilice el botón - para un menor brillo.
Contraste (Contrast)	Es importante tener un ajuste de ’contraste’ adecuado para una buena reproducción de la imagen. Ajuste el contraste al nivel preferido, según las condiciones de iluminación de la habitación. Utilice el botón + para un mayor contraste. Utilice el botón - para un menor contraste.
Color	La saturación de color se activa solamente para Video y S-Video. Ajuste la intensidad de color de la imagen. Utilice el botón + para mostrar colores más intensos. Utilice el botón - para mostrar colores más tenues.
Matiz (Tint)	El matiz está activo solamente para video y S-Video cuando se utiliza el sistema NTSC 4.43 o NTSC 3.58. Utilice el botón + Utilice el botón -.
Nitidez (Sharpness)	no está disponible el ajuste de la nitidez
Fase (Phase)	Utilice los botones de flecha para ajustar la fase.

Tecla Pause

Si se pulsa la tecla de pausa (Pause), se detiene la proyección de la imagen, aparece una pantalla en negro y el proyector permanece con la alimentación total para el reinicio inmediato. No se interrumpe el sonido. La pantalla de la parte frontal del proyector muestra una "P".

Para volver a iniciar la imagen:

- Pulse la tecla **Pause**.
- Pulse la tecla **EXIT**
- Seleccione un número de entrada.

Tecla Stand-by

Cuando se pulsa la tecla Stand-by, se detiene la proyección de la imagen y el proyector se coloca en stand-by. Se utiliza cuando se planea detener la proyección por un período prolongado de tiempo.

6. INICIO DEL MODO DE AJUSTE

6.1 Inicio

Las opciones principales

En el modo de ajuste se puede elegir entre tres opciones :

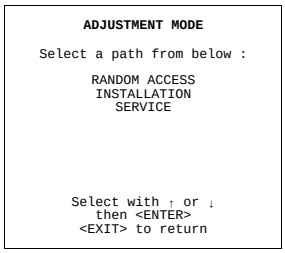
- Instalación - Seleccione esta opción después de la instalación de un nuevo módulo de entrada, después de la conexión de una nueva fuente a un módulo de entrada existente o cuando se colocara el proyector en otra configuración.
- Acceso aleatorio - Seleccione esta opción para ajustar una nueva fuente.
- Servicio - Seleccione esta opción para modificar unos ajustes generales como por ejemplo la contraseña, el idioma, la dirección o para tener acceso a unas operaciones de servicio.

¿Cómo iniciar el modo de ajuste?

1. Para tener acceso al modo de ajuste, pulse la tecla **ADJUST** o **ENTER**.

   Aparece en pantalla el modo de ajuste. (menu 6-1)

2. La selección del menú y del ajuste deseado se realiza con las teclas de cursor (MD) o con las teclas + o - (teclado local).
3. Las teclas **ENTER** y **EXIT** sirven para mover hacia delante o hacia atrás en la estructura de menú.
4. La tecla **ADJUST** sirve para salir del modo de ajuste cualquiera que sea el menú visualizado.



Menu 6-1

6.2 Contraseña

Protección por contraseña de ciertas funciones

Ciertas funciones del modo de ajuste están protegidas por contraseña. Para acceder a dichas funciones el proyector le solicita la introducción de la contraseña. La protección por contraseña sólo es activa cuando el jumper en el módulo controlador está puesto. Contacte con un centro de servicio autorizado para cambiar la posición del jumper).

Introducción de la contraseña

1. La primera posición queda resaltada. Escriba la primera cifra con las teclas numéricas. (menu 6-2)

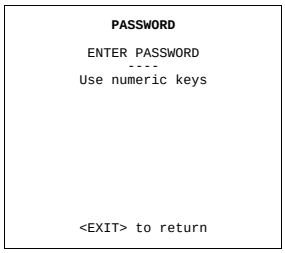
   A continuación, el cursor se mueve a la siguiente posición que quedará resaltada.

2. Escriba los demás dígitos

   Ejemplo : 2 3 1 9

Si la contraseña es válida, tendrá acceso a la función seleccionada.

Si la contraseña no es válida, aparecerá en pantalla el mensaje de error "Contraseña no válida". Pulse **EXIT** para continuar y volver al menú de ajuste.



Menu 6-2

La contraseña programada en fábrica : 0 0 0 0

Nota sobre la contraseña

Si vuelve a acceder al modo de ajuste, es necesario reintroducir la contraseña para tener acceso a una función protegida por contraseña.

Cambiar la contraseña

Para cambiar la contraseña, véase el capítulo Modo de Servicio, Cambiar la contraseña.

6.3 Menús en el display LCD local

Resumen

Si la función Texto está desactivada, no se visualizarán los menús en la pantalla de proyección. Pero sigue siendo posible recorrer los menús a través del display LCD local. Se visualizarán los menús línea por línea, por el mismo orden como si fueran visualizados en la pantalla. De esta manera se pueden realizar ajustes mientras el proyector está en funcionamiento sin necesidad de proyectar los menús en la pantalla.

Recorra los menús por medio de las teclas de cursor y pulse **ENTER** para visualizar el menú seleccionado.

7. MODO DE AJUSTE DE ACCESO ALEATORIO (RANDOM ACCESS ADJUSTMENT MODE)

Vision general

- Flujo de descripción
- Gestión de Imagen
- Ajuste de imagen (Picture Tuning)
- Geometría (Geometry)
- ScenergiX
- Imagen en Imagen (PiP)
- Guardar cambios (Save Changes)

7.1 Flujo de descripción

Descripción

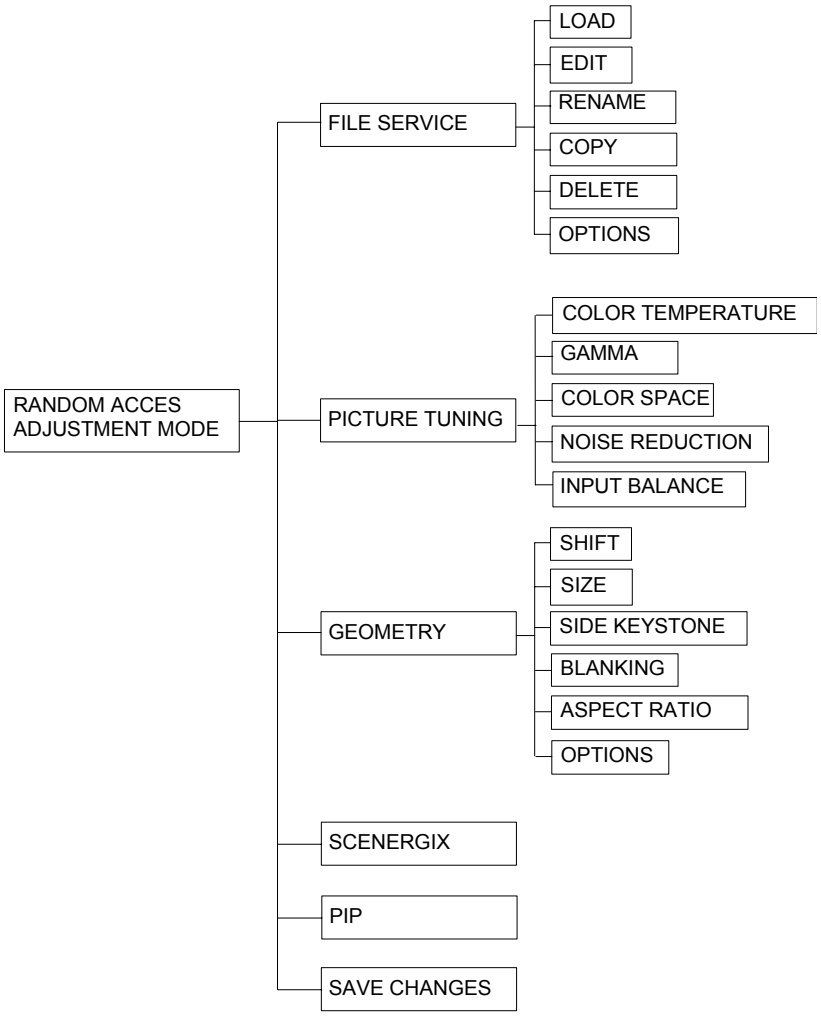
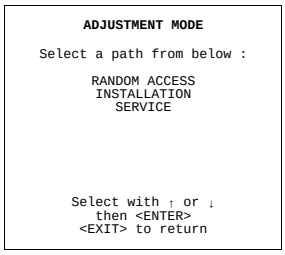


Imagen 7-1

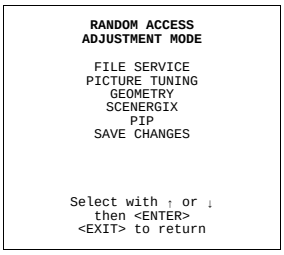
Inicio

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Acceso aleatorio (Random Access)*. (menu 7-1)

2. Pulse **ENTER**. (menu 7-2)



Menu 7-1



Menu 7-2

7.2 Gestión de Imagen

7.2.1 Anotación del archivo

¿ Cómo está compuesto el nombre de un archivo ?

El nombre de un archivo está compuesto de diferentes partes. Estas partes son las siguientes.

Veamos el siguiente ejemplo : xxxxxxxx.eee n ppppXppppi

xxxxxxxx	Nombre básico, 8 caracteres.
eee	Extensión el primer carácter es una C (archivo creado por el usuario) el primer carácter es una S (archivo estándar) El segundo y tercer carácter forman el número de orden (=índice del archivo). Índice para los archivos creados por el usuario : 00 a 63.
n	número de fuente
ppppXpppp	cantidad de pixels activos
i	i o blanco i = entrelazado blanco = no entrelazado

Tabla 7-1

7.2.2 Operaciones posibles

Conectar una nueva fuente

Antes de utilizar una nueva fuente, es preciso cargar el archivo correspondiente. La memoria del proyector contiene una lista de archivos para las fuentes más utilizadas. Si la nueva fuente corresponde a uno de estos archivos, se puede cargar y guardarlo para uso futuro. También se puede cargar el archivo y modificarlo hasta que se obtenga las especificaciones de la fuente.

Los archivos pueden cargarse de manera automática (véase "Opciones de archivo", página 68). Los archivos precedidos de un ~ son archivos temporales. Se borran estos archivos al cambiar de fuente.

Operaciones posibles

Se pueden realizar las siguientes operaciones con los archivos :

- Cargar: Instalación de un archivo para la nueva fuente
- Editar : Adaptación de un archivo cargado a las especificaciones de la fuente
- Renombrar : Asignar otro nombre a un archivo
- Copiar: Copiar un archivo
- Borrar: Eliminación un archivo
- Opciones : Ordenar los ficheros

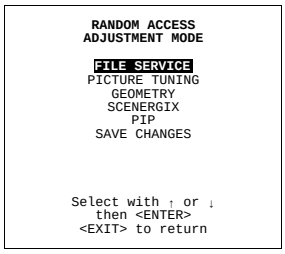
7.2.3 Inicio

Inicio

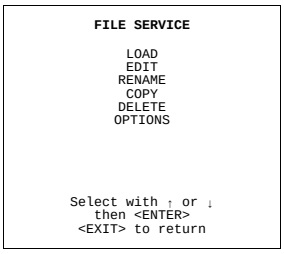
Para acceder a la Gestión de archivos, proceda como sigue :

1. Pulse la tecla de flecha ↑ o ↓ para resaltar *File Service* (Gestión de Archivos). (menu 7-3)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   A continuación, se visualizará el menú Gestión de archivos. (menu 7-4)



Menu 7-3



Menu 7-4

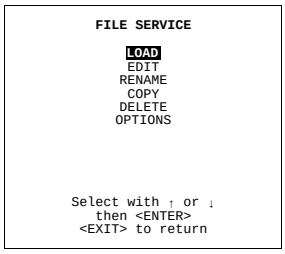
7.2.4 Cargar un archivo

Iniciar la carga de archivos

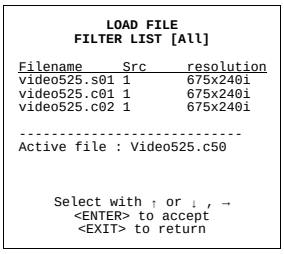
Para cargar un archivo, proceda de la siguiente manera:

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resaltar *Load* (Cargar). (menu 7-5)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizan en pantalla los archivos que cumplan con el filtro seleccionado. (menu 7-6)



Menu 7-5



Menu 7-6

Cambiar el filtro

1. Pulse la tecla de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Filter list* (lista de filtro).
2. Pulse **ENTER** para cambiar el filtro entre paréntesis.

   "All" : se visualizan todos los archivos que pueden ser cargados.

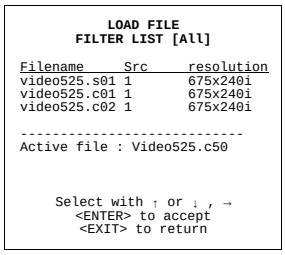
   "Fit" : Se visualizan los archivos que mejor ajusten a la fuente (con una diferencia de más o menos dos líneas y una diferencia en cuanto a la duración de línea de ± 300 ns; si ningún archivo cumple con el filtro, el proyector sigue buscando hasta encontrar un archivo).

¿Cómo cargar un archivo?

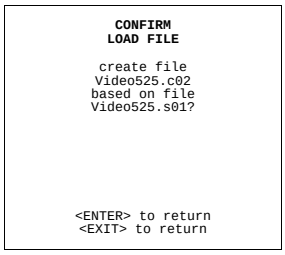
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ seleccionar el mejor ajuste de archivo (menu 7-7)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   A continuación aparecerá una ventana que le pide confirmar la creación del nuevo archivo basado en el archivo seleccionado. (menu 7-8)

3. Pulse **ENTER** para confirmar la creación, o **EXIT** para volver al menú "Cargar archivo".



Menu 7-7



Menu 7-8

Durante la carga de un archivo, se visualiza el archivo actual junto a la indicación *Active file* (Archivo activo).

Al recorrer los archivos, la imagen se adapta a los parámetros del archivo seleccionado (adaptación en línea).

¿La imagen no es perfecta?

Si la imagen proyectada todavía no presenta el aspecto deseado después de haber seleccionado el archivo de mejor ajuste, seleccione el archivo que ofrezca los resultados más aproximados y modifique este archivo a través del menú Edit.

7.2.5 Editar archivo

7.2.5.1 Inicio

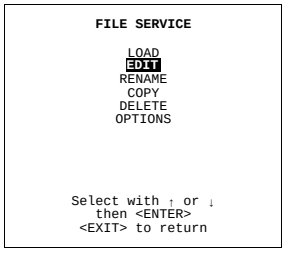
¿Cómo acceder al menú EDIT (EDITAR)?

Para acceder al menú EDIT :

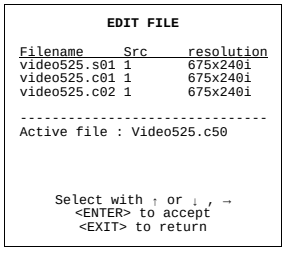
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resaltar '*Edit*' *(Editar*). (menu 7-9)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualiza el menú para modificar el archivo. (menu 7-10)
3. Seleccione el archivo que debe ser editado (por lo general el archivo activo).
4. Pulse la tecla **ENTER**.

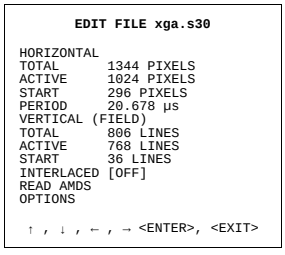
   El nombre del archivo aparece en el ángulo superior derecho. (menu 7-11)



Menu 7-9



Menu 7-10



Menu 7-11

7.2.5.2 Cambio de los ajustes

Distintos métodos

A continuación se describen los 3 distintos métodos para cambiar un ajuste. Los métodos son:

- con las teclas numéricas de la unidad de control remoto.
- con las teclas de flecha para seleccionar el dígito.
- con las teclas de flecha para disminuir o aumentar el dígito.

¿Cómo se cambia un ajuste con las teclas numéricas?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resalte un elemento.

   El color del elemento seleccionado cambia.

2. Pulse **ENTER** para activar los dígitos.
3. Escriba el nuevo valor directamente con las teclas numéricas de la RCU o del teclado local.

¿Cómo se cambia un ajuste con las teclas de cursor?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resalte un elemento.

   El color del elemento seleccionado cambia.

2. Pulse **ENTER** para activar los dígitos.
3. Pulse la tecla de cursor ← o → para seleccionar el dígito.
4. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ desplácese hasta el dígito deseado.
5. Al finalizar, pulse **ENTER** para confirmar.

¿Cómo se cambia un ajuste con las teclas de cursor para aumentar o reducir el dígito?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resalte un elemento.

   El color del elemento seleccionado cambia.

2. Pulse **ENTER** para activarlo.
3. Reduzca o aumente el dígito con la tecla de cursor ← o →.

7.2.5.3 Valor correcto

¿Qué valores se presentan al cargar el archivo?

Durante la carga de un archivo con LOAD (CARGAR), se miden y se incluyen automáticamente en la tabla el período horizontal, la cantidad total de líneas verticales y el modo entrelazado. Estos valores aparecen al comenzar el procedimiento de modificación de un archivo activo.

PRECAUCIÓN: No ajuste estos parámetros del archivo activo.

¿Cómo encontrar los valores de los parámetros en el menú de editar?

Número total de pixels horizontales	Si el valor de Número total de pixels horizontales no es correcto, la imagen presentará errores (pequeñas franjas verticales en la imagen proyectada). Seleccione TOTAL y corrija la cantidad de pixels. Ajuste hasta que desaparezcan las franjas verticales Consejo: Si aumenta la cantidad de franjas, ajuste en sentido contrario.
Pixels activos	Pixels activos : Determina la anchura de la ventana en la pantalla. En general, se indica este valor en las especificaciones de la fuente. De no ser así, ajuste el parámetro hasta que se vea toda la imagen (sin que falten pixels en la misma).
Inicio horizontal	La cantidad de pixels entre el inicio de la señal de entrada y el inicio de la información de vídeo en la señal.
Período horizontal	Aparece ya rellenado con el valor correcto.
Líneas verticales total	Aparece ya rellenado con el valor correcto.
Líneas activas	Cantidad de líneas horizontales determinando la altura de la imagen proyectada. En general, este valor está indicado en las especificaciones de la fuente. De no ser así, ajuste el parámetro hasta que se vea la altura total de la imagen (no faltan líneas).
Inicio vertical	La cantidad de líneas entre el inicio de la señal de entrada y el inicio de la proyección de la imagen en la pantalla.

Entrelazado [On] o [Off]	Aparece ya rellenado con el valor correcto. Si la imagen no se ve correctamente a causa de una medición errónea, utilice la tecla ENTER para cambiar entre [On] y [Off]. (En las imágenes entrelazadas, un cuadro contiene dos campos).
Leer AMDS	AMDS = automatic mode detection & synchronisation (modo de detección y sincronización automática) Al cargar un archivo con el comando CARGAR (LOAD), el sistema mide automáticamente el período horizontal, la cantidad total de líneas verticales y el modo entrelazado. Seleccionando la opción Leer AMDS, el sistema vuelve a medir estos parámetros.

¿Cómo ajustar los parámetros opcionales en el menú de editar?

```
        EDIT FILE OPTIONS

Source number           1
Clamp position          [leading]
Clamp delay             0
Clamp width             10
Field polarity          [pos]
Field select            [both]
Vertical refresh        [sync]
Film Mode Detection     [on]
Banner Protect          [on]

       Select with ↑ or ↓
        <ENTER> to toggle
     ↑ or ↓ to change value
         <EXIT> to return
```

Menu 7-12

Número de la fuente	Se puede cambiar el número de un archivo no activo a cualquier otro valor. Esto permite la creación de un archivo para números de fuentes futuras.
Posición de fijación	El Clamping (fijación) determina el nivel de negro de una señal. Se puede relacionar el pulso de fijación con el flanco de bajada o subida del pulso de sincronismo. Utilice la tecla **ENTER** para cambiar entre [leading] y [trailing].
Retardo clamp	El tiempo entre el flanco de subida del pulso de fijación y el flanco bloqueado "locked" del pulso de sincronismo. Puede ser cualquier valor entre 0 y 255. Cambie el valor con ayuda de las teclas de flecha ↑ o ↓.
Anchura clamp	La anchura del pulso de fijación. Puede ser cualquier valor entre 0 y 255. Cambie el valor con ayuda de las teclas de flecha ↑ o ↓.

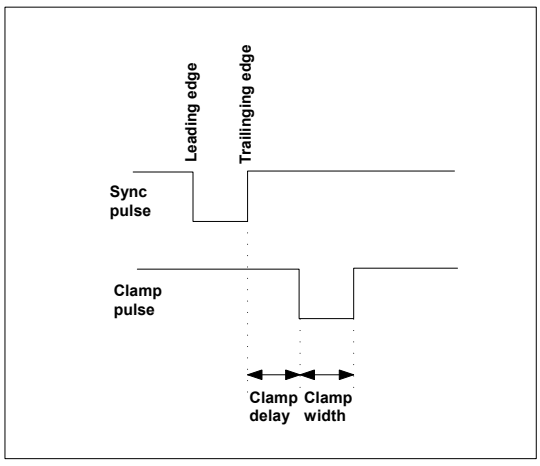


Imagen 7-2
Ejemplo de la posición de fijación (*Clamp position*) [trailing]

Polaridad de campo	Se utiliza esta función para imágenes entrelazadas. Los dos campos de la imagen podrían desplazarse de manera errónea (aparecen líneas dobles en la imagen). Se puede corregir este efecto modificando la polaridad del campo en [neg] o [pos]. Utilice la tecla **ENTER** para conmutar entre [pos] y [neg].
Selección de campo	Por defecto [both] Se utiliza esta función para imágenes entrelazadas. Un cuadro de una imagen entrelazada contiene dos campos, un campo par [even] y un campo impar [odd]. Se puede proyectar [ambos] campos, los campos [pares] o los campos [impares]. Esta opción le puede ser de utilidad para proyecciones 3D. Utilice la tecla **ENTER** para elegir entre [both], [even] y [odd].
Refresco vertical [sincrónico/asíncrono]	La manera de refrescar la imagen No disponible para fuentes PAL-SECAM-NTSC. Esta opción aparecerá en color gris. • Para fuentes con una frecuencia vertical hasta 60 Hz : La tasa de refresco vertical es igual a la tasa de refresco vertical de la fuente. El refresco sincrónico sirve para proyectar imágenes en movimiento sin artefactos. Para imágenes estáticas con una tasa de refresco vertical se puede hacer uso del refresco asíncrono. Al cargar archivos Pal, Secam o NTSC se utiliza por defecto el refresco sincrónico, las demás fuentes inferiores a 60 Hz utilizan por defecto el refresco asíncrono. • Para fuentes con una frecuencia vertical superior a 60 Hz : La tasa de refresco vertical se difiere de la frecuencia vertical de la fuente. No se puede utilizar el refresco sincrónico.
Detección modo fílmico: [On] or [Off]	Sirve para detectar si la fuente es en formato de cine o vídeo. Utilice la tecla **ENTER** para elegir entre [on] o [off] Si está activada, el hardware busca huellas de secuencias de pulldown 3:2 o 2:2. Estas huellas son el resultado de la conversión de material fílmico de 24 cuadros/segundo al formato de vídeo de 60 o 50 campos/segundo entrelazados. Cuando se detecta la conversión, se restaura la frecuencia original de 24 cuadros por segundo. De esta manera no se producen defectos causados por el desentrelazado, resultando en una proyección llibre de artefactos. Nótese que en ciertas aplicaciones (videoclips, tickers de noticias,...) se mezclan material FILMICO y material de VIDEO en una pantalla. Esto puede confundir el detector que pasará al modo de restauración del formato fílmico. Se pueden producir jaggies o artefactos de movimiento. Si este es el caso, se recomienda desactivar la detección del modo fílmico.
Banner Protect (protección marquesinas): [On] o [Off]	Sólo disponible cuando la detección del modo fílmico está activada. Utilice la tecla **ENTER** para conmutar entre [on] o [off]. Puesto que el procesamiento en modo fílmico procesa el entero contenido de la pantalla se pueden producir problemas cuando se mezcla en la pantalla contenido de vídeo y contenido fílmico. Una aplicación frecuente es el uso de marquesinas en la parte inferior de la pantalla (p. ej. noticias financieras). La funcion "Banner Protect" fuerza el proyector a procesar la parte inferior de la pantalla en formato de VIDEO, sin tomar en cuenta el resto de la pantalla que puede ser en formato de vídeo o formato fílmico.

Pulldown 3:2

Es una técnica para convertir los 24 cuadros/segundo del formato fílmico a 30 cuadros/segundo (60 campos) o 25 cuadros/segundo (50 campos), separando un cuadro de película en tres campos de vídeo y el siguiente cuadro de película en dos campos de vídeo, etc. Esto significa que los campos de cada dos cuadros de vídeo vienen de diferentes cuadros de película lo cual hace imposible la rotoscopia. También se debe tenerlo en cuenta durante la edición. Equipos sofisticados pueden descomponer la secuencia pulldown 3:2 para posibilitar una operación cuadro por cuadro y después pueden recomponer la secuencia 3:2. La secuencia pulldown 3:2 se repite cada cinco cuadros de vídeo y cada cuatro cuadros de película. Estos últimos se indican con las letras A - D. Solamente el cuadro de película A está convertido completamente en un solo cuadro de vídeo y tiene un solo código de tiempo, volviéndolo en el punto de edición de la secuencia de vídeo.

Apertura 2:2

El proceso de transferencia del formato de 24 marcos por segundo a video mediante la repetición de cada marco (utilizado para PAL DVD) como dos campos de video. (AD)

Artefactos

Efectos indeseables o anomalías en una imagen de vídeo. Estas anomalías se producen durante el procesamiento de la imagen y deben ser eliminadas para conseguir una imagen de alta calidad. Las anomalías más frecuentes en fuentes analógicas son interferencias entre las señales de crominancia y luminancia (cross color y cross luminancia). La anomalía más frecuente en fuentes digitales es la producción de macro bloques, que se parece a la pixelación de la imagen.

7.2.6 Renombrar

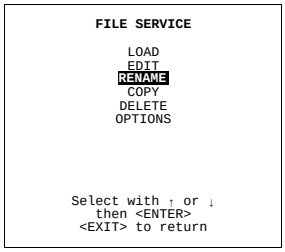
Inicio

Esta función le permite cambiar el nombre de un archivo:

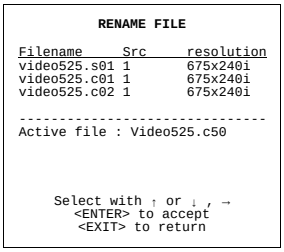
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓resaltar *Rename* (Renombrar). (menu 7-13)
2. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se visualizará el menú Rename. (menu 7-14)
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓seleccionar un nombre de archivo.
4. Pulse **ENTER** para seleccionar.

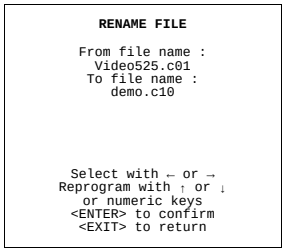
   Se visualizará el menú Renombrar con el nombre del archivo seleccionado ya rellenado en los campos 'From file name' (Nombre actual) y 'To file name' (Nombre nuevo). Aparece resaltado el primer carácter en el campo 'To file name'. (menu 7-15)



Menu 7-13



Menu 7-14



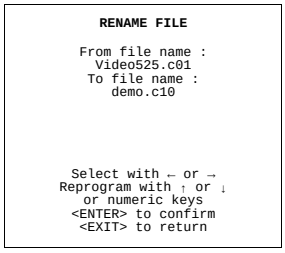
Menu 7-15

¿Cómo cambiar los caracteres?

1. Pulse las teclas de flecha ← o → para seleccionar el carácter deseado. (menu 7-16)
   Ó,
   Cambie el carácter pulsando las teclas de flecha ↑ o ↓. Se pueden introducir caracteres numéricos mediante las teclas numéricas del mando a distancia.
   Ó,
   Pulse **ENTER** para confirmar.

   Se añade el archivo con el nuevo nombre ala lista de archivos.
2. Pulse **EXIT** para volver al menú de Renombrar.

   No se efectúan cambios



Menu 7-16

7.2.7 Copiar

Inicio

Esta función le permite copiar el nombre del archivo seleccionado.

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓resaltar *Copy* (Copiar).

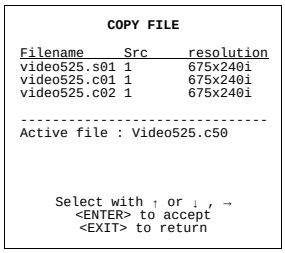
2. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se visualizará el menú Copiar archivo. (menu 7-17)

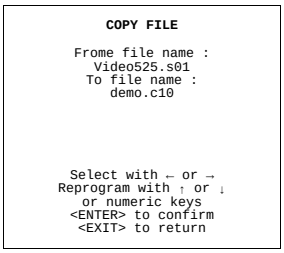
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓seleccionar un nombre de archivo.

4. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú Copiar con el nombre del archivo seleccionado ya rellenado en los campos 'From file name' (Nombre actual) y 'To file name' (Nombre nuevo). Aparece resaltado el primer carácter en el campo 'To file name'. (menu 7-18)



Menu 7-17



Menu 7-18

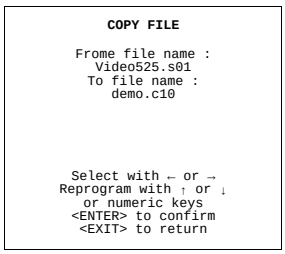
¿Cómo cambiar los caracteres?

1. Pulse las teclas de flecha ← o → para seleccionar el carácter deseado. (menu 7-19)
   Ó,
   Cambie el carácter pulsando las teclas de flecha ↑ o ↓. Se pueden introducir caracteres numéricos mediante las teclas numéricas del mando a distancia.
   Ó,
   Pulse **ENTER** para confirmar.

   El archivo copiado aparece en la lista de archivos.

2. Pulse **EXIT** para salir del menú Copiar.

   No se efectúan cambios



Menu 7-19

7.2.8 Borrar

Inicio y borrado

Esta función le permite eliminar archivos.

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓resaltar '*Delete*' *(Borrar*). (menu 7-20)

2. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se visualizará el menú para borrar archivos. (menu 7-21)

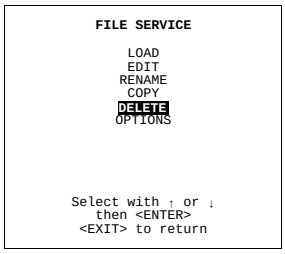
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓seleccionar un nombre de archivo.

4. Pulse **ENTER** para seleccionar.

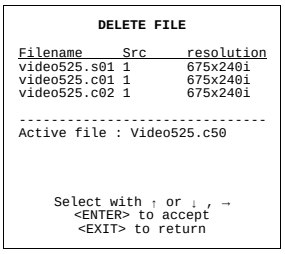
   Si está seleccionado [All] (todos), se debe introducir la contraseña para borrar todos los archivos.

   Se visualizará una ventana para confirmar el comando de borrado. (menu 7-22)

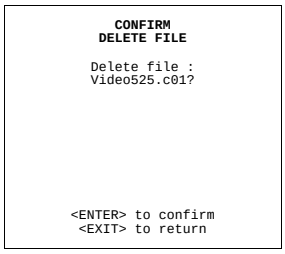
5. Si desea borrar el archivo, pulse **ENTER**, si no quiere borrar el archivo, pulse **EXIT**.
   Nota: *No se puede borrar el archivo activo.*



Menu 7-20



Menu 7-21



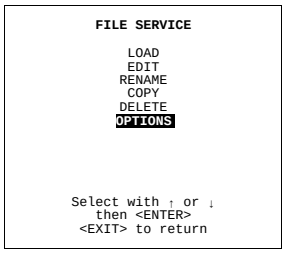
Menu 7-22

7.2.9 Opciones de archivo

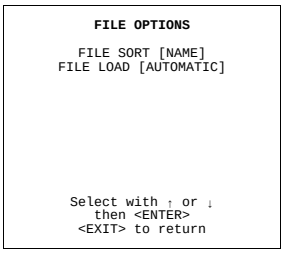
Inicio

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Option* (Opciones). (menu 7-23)
2. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se visualizará el menú Opciones de archivo. (menu 7-24)



Menu 7-23



Menu 7-24

Ordenar los archivos

1. Pulse **ENTER** para elegir entre [name] (nombre) y [index] (índice).
   - [nombre] : Se ordenarán los archivos por el nombre.
   - [índice] : Se ordenarán los archivos por la extensión.

Carga de archivos

1. Pulse **ENTER** para conmutar entre [automatic] y [manual].
   - [automatic] : Se carga automáticamente el archivo correcto.
   - [Manual] : Se debe cargar manualmente el archivo correcto.

7.3 Ajuste de imagen (Picture Tuning)

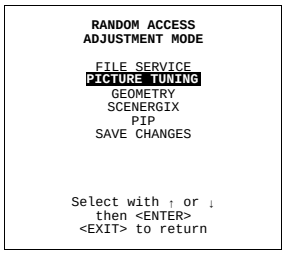
7.3.1 Inicio

Inicio

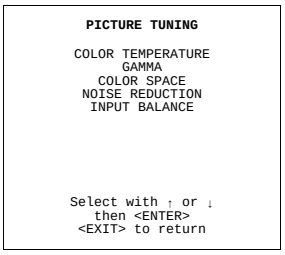
Para mejorar la calidad de la imagen, cambie o ajuste los elementos del menú Ajuste de imagen (Picture Tuning). Para iniciar el ajuste de la imagen:

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Ajuste de imagen (Picture Tuning)*. (menu 7-25)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

Se abre el menú Ajuste de imagen (Picture Tuning). (menu 7-26)



Menu 7-25



Menu 7-26

7.3.2 Temperatura de color (Color Temperature)

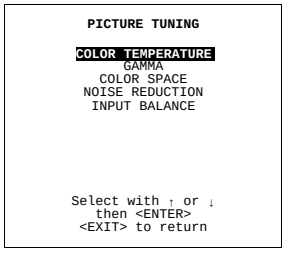
Temperaturas de color disponibles

- Blanco del proyector (Projector white)
- Difusión de 3200K (Broadcast 3200K)
- Película de 5400K (Film 5400K)
- Video de 6500K (Video 6500K)
- Ordenador de 9300K (Computer 9300K)
- Balance de usuario (Custom Balance)

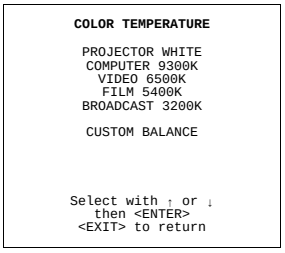
Inicio

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar*Temperatura de color (Color Temperature)*. (menu 7-27)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú de selección de la temperatura de color. (menu 7-28)



Menu 7-27



Menu 7-28

Ajuste del balance de color

1. Ajuste del balance de color mediante la selección de un balance de color fijo
   Si afirmativo, Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar uno de los balances de color preprogramados. Pulse **ENTER** para seleccionar
   Nota: *Blanco del proyector (Projector White), lo cual ofrece la salida máxima de luz en el proyector. Las opciones previamente calibradas Difusión (Broadcast), Película (Film), Video (Video) y Ordenador (Computer) brindan un seguimiento de color óptimo.*

   Si no, ir a paso 2
2. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para ajustar *Blanco x (White x)* y pulse la tecla de cursor ← o → para ajustar *Blanco y (White y)* (intervalo de 0 a 1). (imagen 7-3)

Imagen 7-3

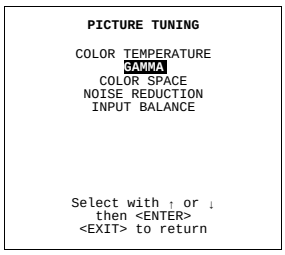
7.3.3 Gamma

¿Qué puede ajustarse?

Con el ajuste de corrección de la gamma, es posible definir de forma exacta la gama de la imagen del proyector.

Cambio del valor de la gamma

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Gamma*. (menu 7-29)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Para cambiar el valor de la gama, pulse la tecla de cursor ← o → hasta llegar al valor deseado.
   Nota: *Valor predeterminado de gamma: 2.2*
4. Pulse **EXIT** para regresar al menú *Ajuste de imange (Picture Tuning)*.



Menu 7-29

7.3.4 Espacio de color (Color Space)

Espacio de color

El espacio de color es una representación matemática de un color. Por ejemplo, el espacio de color RGB está basado en el sistema de coordenadas cartesianas.

¿Qué puede ajustarse?

El espacio de color (gamut), es decir, la colección de colores que puede reproducirse en el proyector, puede ajustarse en 3 valores previamente definidos (1 específico al proyector y 2 estándares internacionales). Es posible realizar un ajuste de usuario. El espacio de color máximo que puede visualizarse es el espacio de color del proyector. El espacio de color se mide en la fábrica y se almacena en el proyector.

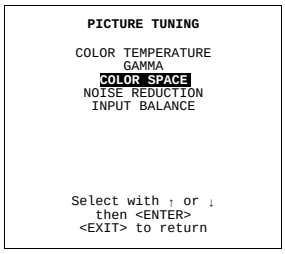
¿Cómo se selecciona?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Espacio de color (Color Space)*. (menu 7-30)

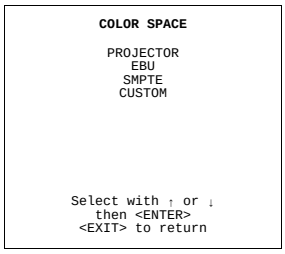
   Se abre el menú de selección *Espacio de color (Color Space)*. (menu 7-31)
2. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar el espacio de color deseado y pulse **ENTER**.

Proyector (Projector)	Espacio de color máximo
EBU	Unión de difusión europea (European Broadcasting Union). Esta organización define un estándar europeo.
SMPTE	Estándar norteamericano
Usuario (Custom)	El usuario puede definir las coordenadas x, y para el rojo, el verde y el azul, los cuales forman las esquinas del espacio de color. Al cambiar las coordenadas, cambia la reproducción del color.

3. Cuando se selecciona Usuario (Custom), aparece una escala de barras para x del rojo. Ajústelo con la tecla de flecha izquierda y derecha. Pulse **ENTER** para ir al ajuste siguiente. El orden de ajuste es x rojo → y rojo → x verde → y verde → x azul → y azul. Al finalizar, pulse **EXIT** para salir.



Menu 7-30



Menu 7-31

Cuando regresa a un espacio de color predefinido, los valores de usuario se sobrescriben.

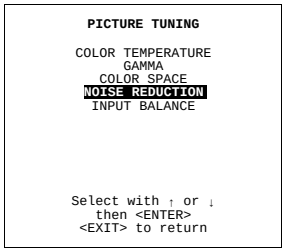
7.3.5 Reducción del ruido (Noise Reduction)

Propósito

Reduce el ruido y el temblor de píxeles en todas las entradas de video y datos

Cambio del valor de la reducción del ruido.

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Reducción del ruido (Noise Reduction)*. (menu 7-32)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Para cambiar el valor, pulse la tecla de cursor ← o → hasta llegar al valor deseado.
4. Pulse **EXIT** para regresar al menú *Ajuste de imange (Picture Tuning)*.



Menu 7-32

7.3.6 Balance de entrada (Input Balance)

¿Por qué debe ajustarse el balance de entrada?

Por lo general, el balance de entrada se ha ajustado correctamente en la fábrica. No obstante, debido a la distribución o transmisión de señales, podría producirse un desequilibrio en el color. Este desequilibrio puede ajustarse en cada entrada para las aplicaciones donde el color es crucial. Estos ajustes tienen influencia solamente en el archivo de ajuste del usuario. Este procedimiento no es sencillo.

Existen 2 procedimientos de ajuste distintos: uno para RGB (que incluye Video y S-Video) y otro para las señales de entrada YUV.

Antes de iniciar el ajuste del balance de entrada, genere una señal con áreas blancas y negras dominantes.

7.3.6.1 Balance de entrada para señales de entrada RGB

Pasos a seguir para señales de entrada RGB

Para ajustar el balance de entrada, debe realizar los pasos siguientes en el orden indicado:

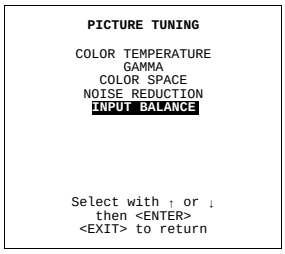
1. Empiece con el balance del negro.
2. Continúe con el balance del blanco.

Normalmente, los valores predeterminados se cargan al seleccionar la entrada. Si la imagen no es la deseada, continúe con el procedimiento siguiente.

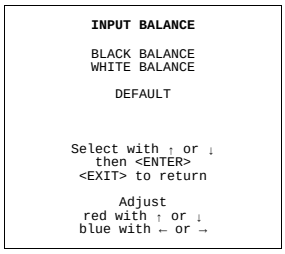
Ajuste del balance del negro

1. ¿Ya está activado el menú Balance de entrada (Input Balance)?
   Si afirmativo, ir a paso 4
   Si no, ir a paso 2
2. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Balance de entrada (Input Balance)*. (menu 7-33)
3. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú Balance de entrada (Input Balance). (menu 7-34)
4. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Balance del negro (Black Balance)*.menu 7-34
5. Pulse **ENTER** para seleccionar.
6. Ajuste el Brillo (Brightness) a un valor máximo hasta que no hay ruido verde visible en las áreas negras.
7. Ajuste con las teclas de cursor ↑ ↓ ← → hasta que no haya ruido rojo o azul visible en las áreas negras.



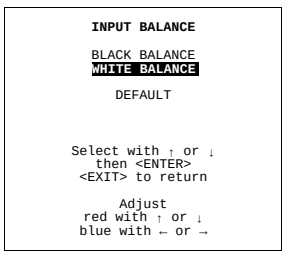
Menu 7-33



Menu 7-34

Ajuste del balance del negro

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Balance del blanco (White Balance)*. (menu 7-35)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Defina la Ganancia del rojo (Gain Red) y la Ganancia del azul (Gain Blue) en -32.
4. Ajuste el Contraste (Contrast) a un valor máximo hasta sea visible el ruido verde en las áreas blancas y vaya al paso anterior.
5. Ajuste con las teclas de cursor ↑ ↓ ← → hasta que sea visible el ruido rojo y azul en las áreas blancas y vaya al paso anterior.



Menu 7-35

7.3.6.2 Balance de entrada para señales YUV

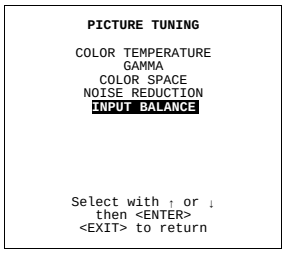
Pasos a seguir para YUV

1. ¿Esté activado el menú Balance de entrada (Input Balance)?

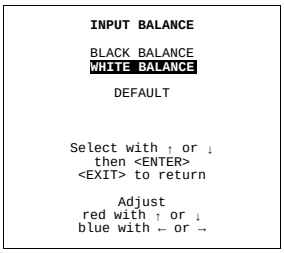
Si afirmativo, ir a paso 4
Si no, ir a paso 2

2. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Balance de entrada (Input Balance)*. (menu 7-36)
3. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú Balance de entrada (Input Balance). (menu 7-37)
4. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Balance del negro (Black Balance)*.menu 7-37
5. Pulse **ENTER** para seleccionar.
6. Reduzca el brillo considerablemente, por ejemplo a un valor de 50 en la escala.
7. Ajuste el balance del rojo-negro con la tecla de cursor ↑ o ↓ hasta que el ruido rojo sea visible en la barra de la izquierda.
8. Ajuste el balance del azul-negro con la tecla de cursor ← o → hasta que el ruido azul sea visible en la barra de la izquierda.
9. Aumente el brillo hasta que la barra de la izquierda muestre aproximadamente un 50% de ruido blanco.
10. Corrija el ajuste del balance del rojo y azul-negro de modo que el ruido azul y rojo sea ligeramente visible y un pequeño aumento del brillo mantega el color gris.



Menu 7-36



Menu 7-37

Verificación del balance del blanco

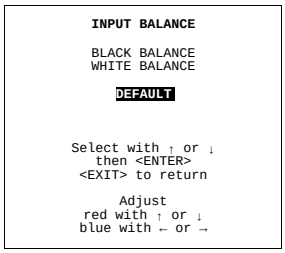
No existe un procedimiento de ajuste para el balance del blanco. Este menú resulta útil para verificar el seguimiento de color en relación con el ajuste de contraste y saturación, lo cual solamente se puede ajustar en este elemento de menú.

7.3.6.3 Restablecimiento de los valores predeterminados

Cómo restablecer los valores predeterminados

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Predeterminado*. (menu 7-38)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se cargan los valores predeterminados.



Menu 7-38

7.3.6.4 Ajuste del Balance de negros para una fuente digital

Como ajustar

El Balance de negros para fuentes digitales tales com SDI, HD-SDI y DVI se puede ajustar dentro del menú ScenergiX.

Poner ScenergiX en "ON" y todos los ajustes de tamaño en cero (pantalla completa)

Atención, este ajuste es para todas las fuentes y no puede ser utilizado en una configuración multicanal.

7.4 Geometría (Geometry)

Vision general

- Introducción
- Inicio del ajuste de la geometría
- Desplazamiento (Shift)
- Tamaño (Size)
- Trapecio lateral (Side Keystone)
- En blanco (Blanking)
- Relación de aspecto
- Opciones de geometría (Geometry Options)

7.4.1 Introducción

Introducción

Se puede ajustar la geometría

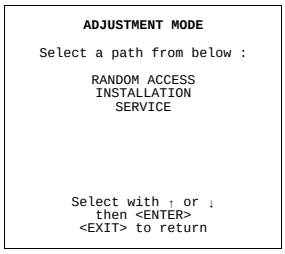
1. Usando las teclas de flecha.
2. Introduciendo el valor deseado con las teclas numéricas. Pulse **ENTER** para seleccionar el valor indicado y introduzca el valor deseado con ayuda de las teclas numéricas. Pulse **ENTER** para confirmar el valor introducido.

7.4.2 Inicio del ajuste de la geometría

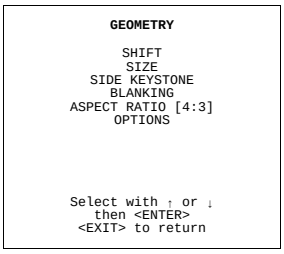
Inicio

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Geometry* (Geometría). (menu 7-39)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú de Geometría. (menu 7-40)



Menu 7-39



Menu 7-40

7.4.3 Desplazamiento (Shift)

¿Qué puede hacerse?

La imagen puede desplazarse en dirección horizontal o vertical.

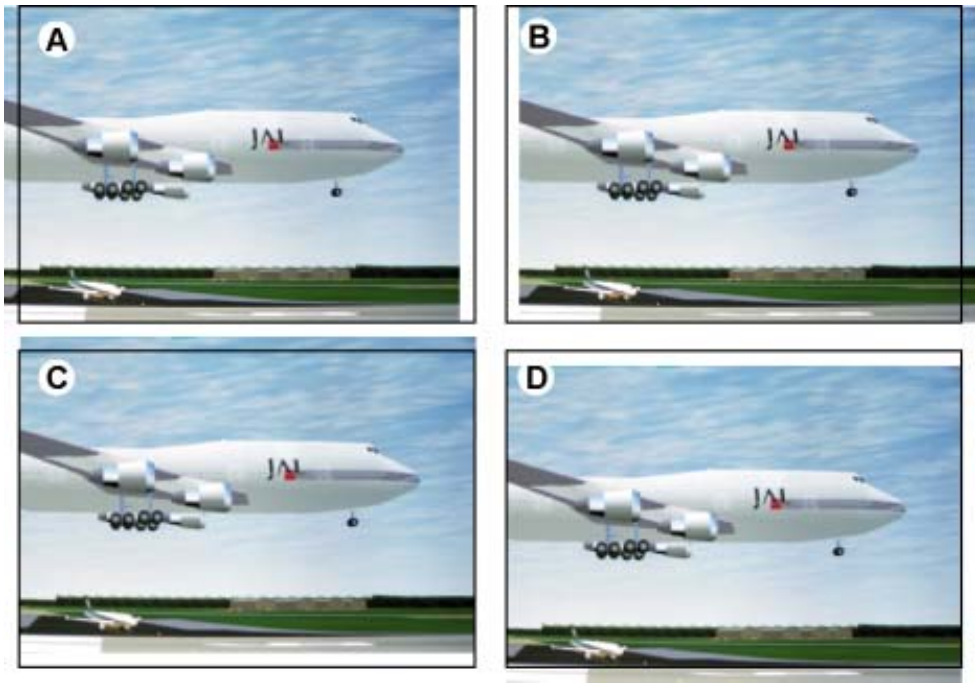


Imagen 7-4
Ajuste del desplazamiento

A Deplazamiento a la izquierda
B Desplazamiento a la derecha
C Desplazamiento hacia arriba
D Desplazamiento hacia abajo

¿Cómo se desplaza la imagen?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Desplazamiento (Shift)*. (menu 7-41)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para desplazar la imagen en dirección vertical.
   Pulse la tecla de cursor ← o → para desplazar la imagen en dirección horizontal.
   Nota: *El valor predeterminado del desplazamiento es 0.*

   Desplazamiento en dirección vertical: cuando el valor es positivo, la imagen se desplaza hacia arriba y cuando es negativo se desplaza hacia abajo.

   Desplazamiento en dirección horizontal: cuando el valor es positivo, la imagen se desplaza hacia la derecha y cuando es negativo se desplaza hacia la izquierda.

```
GEOMETRY

SHIFT
SIZE
SIDE KEYSTONE
BLANKING
ASPECT RATIO [4:3]
OPTIONS



Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 7-41

Con la ventana de escala de barra en la pantalla, pulse ENTER para cambiar la indicación de valor a un campo de entrada. Escriba el valor deseado con las teclas numéricas de la RCU. Siempre debe escribir 3 dígitos. Para conmutar entre + y - o viceversa, utilice la tecla de flecha arriba o abajo.

7.4.4 Tamaño (Size)

¿Qué puede hacerse?

El tamaño puede ajustarse de forma vertical u horizontal.

Cuando se ajusta el tamaño vertical, la parte superior de la imagen está fija (configuraciones de montaje en mesa y en techo) y solamente la parte inferior se mueve a la posición exacta.

Cuando se ajusta el tamaño horizontal, la parte derecha de la imagen está fija y solamente se mueve la parte derecha a la posición exacta.

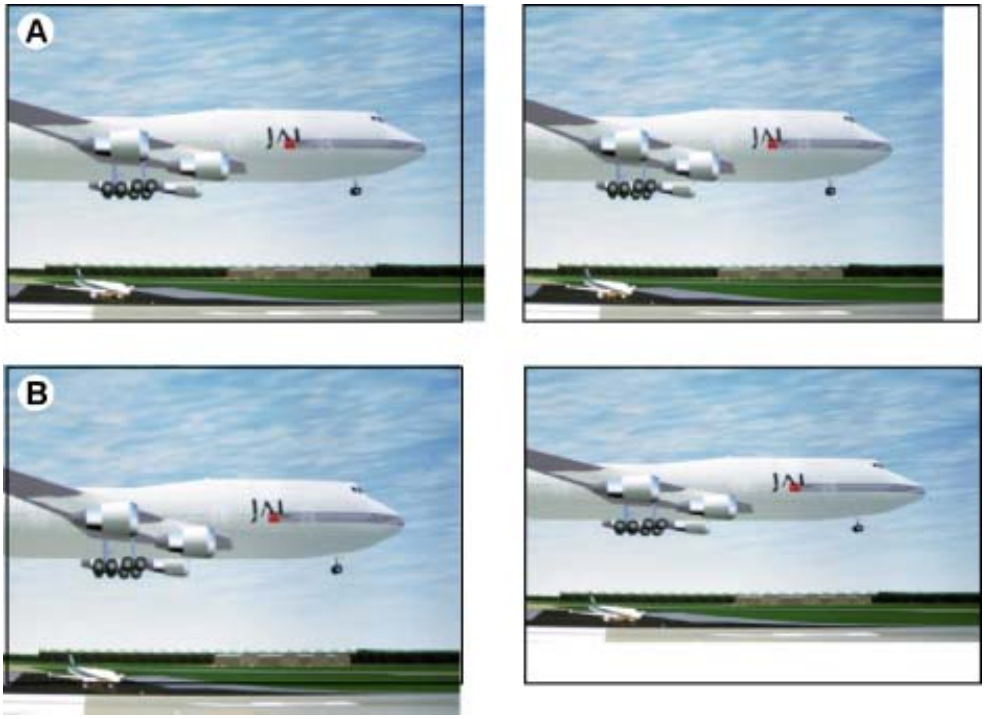


Imagen 7-5
Ajuste del tamaño

A Ajuste del tamaño horizontal
B Ajuste del tamaño vertical

Ajuste del tamaño

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Tamaño (Size)*. (menu 7-42)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para dimensionar la imagen en dirección vertical.
   Pulse la tecla de cursor ← o → para dimensionar la imagen en dirección horizontal.

```
GEOMETRY

   SHIFT
   SIZE
SIDE KEYSTONE
  BLANKING
ASPECT RATIO [4:3]
  OPTIONS



Select with ↑ or ↓
   then <ENTER>
 <EXIT> to return
```

Menu 7-42

Con la ventana de escala de barra en la pantalla, pulse ENTER para cambiar la indicación de valor a un campo de entrada. Escriba el valor deseado con las teclas numéricas de la RCU. Siempre debe escribir 3 dígitos. Para conmutar entre + y - o viceversa, utilice la tecla de flecha arriba o abajo.

7.4.5 Trapecio lateral (Side Keystone)

¿Qué puede hacerse?

El ajuste del trapecio lateral se utiliza para alinear la imagen si el proyector está montado en un ángulo de proyección no estándar.

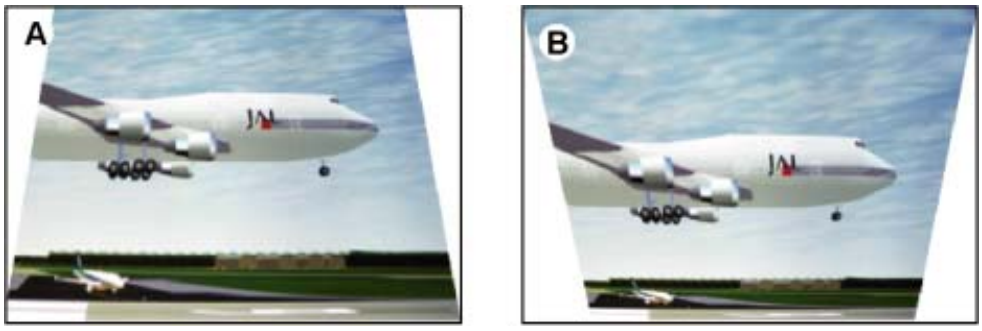
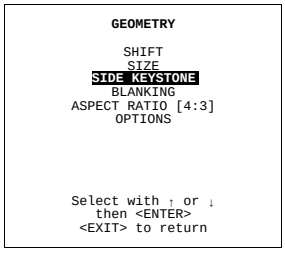


Imagen 7-6
Trapecio lateral (Side Keystone)

Ajuste del trapecio lateral

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar*Trapecio lateral (Side Keystone)*. (menu 7-43)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Pulse la tecla de cursor ← o → para ajustar el trapecio de la imagen.
   Cuando la parte superior de la imagen es más ancha que la parte inferior, pulse la tecla de cursor ←. Los números de la escala serán negativos.
   Cuando la parte superior de la imagen es más angosta que la parte inferior, pulse la tecla de cursor →. Los números de la escala serán positivos.



Menu 7-43

Con la ventana de escala de barra en la pantalla, pulse ENTER para cambiar la indicación de valor a un campo de entrada. Escriba el valor deseado con las teclas numéricas de la RCU. Siempre debe escribir 3 dígitos. Para conmutar entre + y - o viceversa, utilice la tecla de flecha arriba o abajo.

7.4.6 En blanco (Blanking)

¿Qué puede hacerse?

Los ajustes de visualización en blanco afecta solamente los bordes de la imagen proyectada y se utilizan para enmarcar la imagen proyectada en la pantalla y ocultar u oscurecer información no deseada (o ruido). El ’0’ en la escala indica que no se usa la visualización en blanco.

¿Qué ajustes de visualización en blanco están disponibles?

- en blanco superior
- en blanco inferior
- en blanco izquierdo
- en blanco derecho

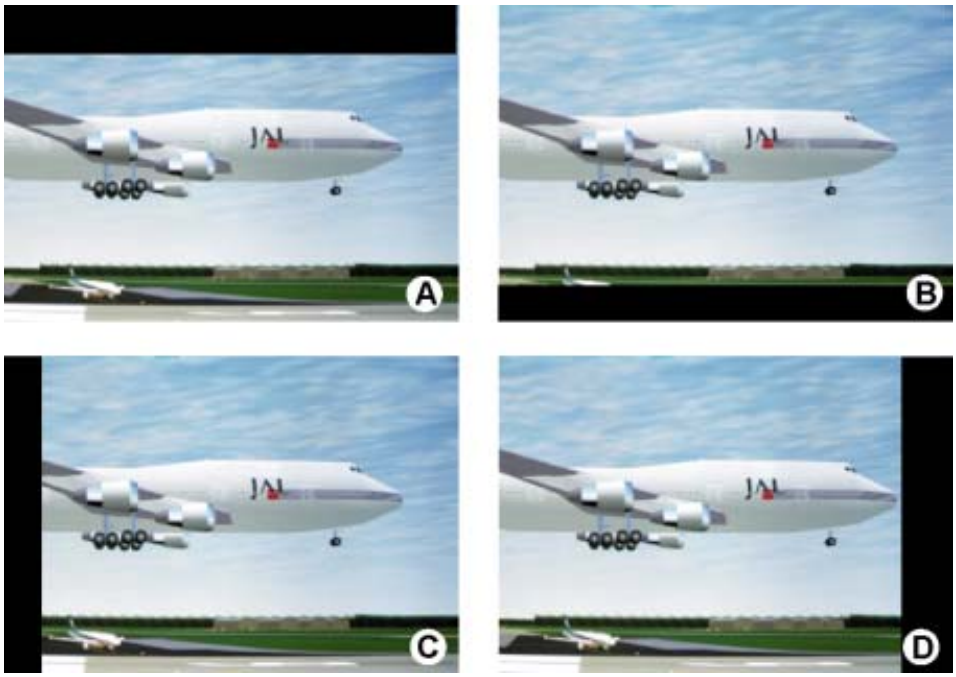
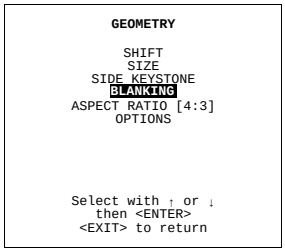


Imagen 7-7
En blanco (Blanking)

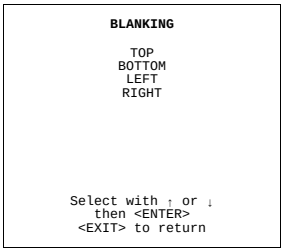
A En blanco superior
B En blanco inferior
C En blanco izquierdo
D En blanco derecho

Ajuste de la visualización en blanco.

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *En blanco (Blanking)*. (menu 7-44)
2. Pulse **ENTER** para abrir el menú En blanco (Blanking). (menu 7-45)
3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar la visualización en blanco deseada.
4. Pulse **ENTER** para activar la visualización en blanco elegida.
5. Utilice las teclas de cursor para ajustar la visualización en blanco.



Menu 7-44



Menu 7-45

Con la ventana de escala de barra en la pantalla, pulse ENTER para cambiar la indicación de valor a un campo de entrada. Escriba el valor deseado con las teclas numéricas de la RCU. Siempre debe escribir 3 dígitos. Para conmutar entre + y - o viceversa, utilice la tecla de flecha arriba o abajo.

7.4.7 Relación de aspecto

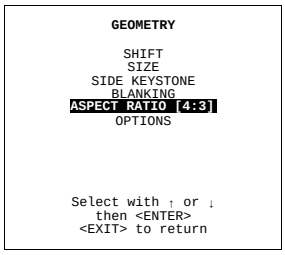
Finalidad

Se puede forzar al proyector a visualizar en pantalla una imagen con una relación de aspecto predeterminada. Por ejemplo, proyectar una imagen de 4:3 con una relación de 16:9.

¿ Cómo seleccionar la relación de aspecto deseada ?

1. Utilice las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Aspect Ratio* (Relación de aspecto). (menu 7-46)

2. Pulse **ENTER** para conmutar entre [5:4], [4:3], [16:9], [2.35], [1.88] o [1.78].



Menu 7-46

7.4.8 Opciones de geometría (Geometry Options)

¿Qué es posible?

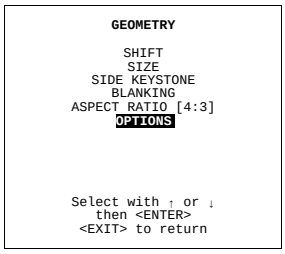
Puede utilizarse la misma corrección del trapecio lateral en todos los archivos.

¿Cómo se cambia?

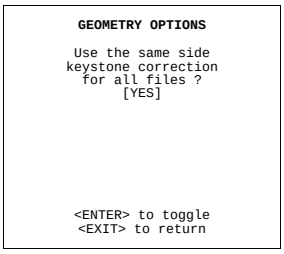
1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar Opciones (Options). (menu 7-47)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú *Opciones de geometría (Geometry Options)*. (menu 7-48)
3. Pulse **ENTER** para cambiar entre Sí [YES] o No [NO].

NO	El trapecio lateral se ajusta sólo para el archivo activo.
YES	El trapecio lateral se ajusta para todos los archivos.



Menu 7-47



Menu 7-48

7.5 ScenergiX

Vision general

- Información de pedido
- Introducción
- Preparaciones
- ScenergiX
- Zona de solapamiento ScenergiX (scenergix horizontal)
- Zona de solapamiento ScenergiX (scenergix vertical)
- Ajuste del tamaño de la zona ScenergiX
- Ajuste del nivel de negro de las imágenes

7.5.1 Información de pedido

Números de pedido

SLM G5	R9840880
SLM R6	R9840890
SLM G8/G10	R9841500
SLM R8/R10/R9+/R12+	R9841510

7.5.2 Introducción

Disponibilidad

La función Scenergix solamente está disponible como opción. No está instalada, ciertas opciones de menú aparecerán agrisadas.

Porqué ScenergiX ?

En una configuración de varios canales de proyección, el SLM R12+ y la función de suavizado de bordes hacen que en la mayoría de las aplicaciones de pantalla gigante se unan las imágenes como si fueran una sola imagen.

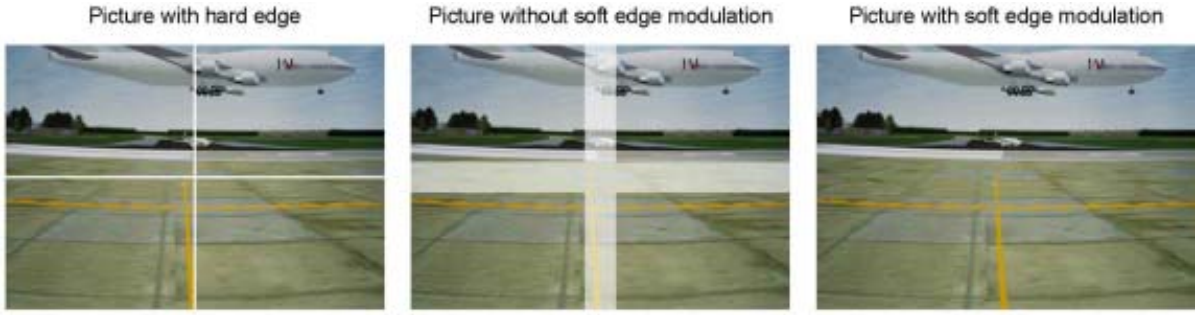


Imagen 7-8
¿ Porqué suavizado de bordes ?

¿ Cúal es el principio básico de ScenergiX ?

El suavizado de bordes se basa en la modulación lineal de la salida de luz en la zona de solapamiento de modo que la salida de luz en dicha zona sea igual a la salida de luz del resto de la imagen.

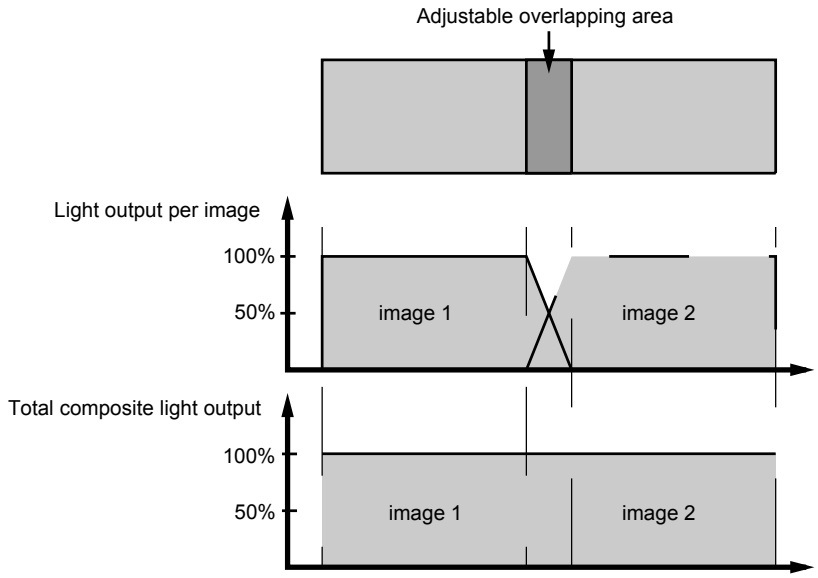


Imagen 7-9
Principio básico de ScenergiX

7.5.3 Preparaciones

ScenergiX - Preparaciones

Para poder ajustar correctamente la función Scenergix, se debe asegurar de que los siguientes parámetros en todos los proyectores están bien ajustados.

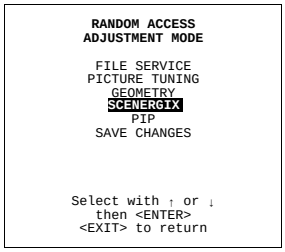
- Convergencia (convergencia electrónica).
- Geometría
- Ajustes de color (temperatura de color, balance de entrada, gama)

7.5.4 ScenergiX

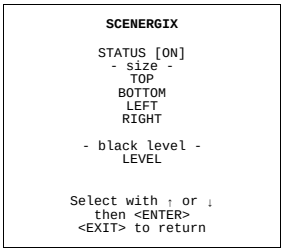
¿ Cómo activar el entorno ScenergiX ?

1. Utilice las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *'Scenergix*'. (menu 7-49)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Utilice las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *'Status'*. (menu 7-50)
4. Pulse **ENTER** para conmutar entre ON (activado) y OFF (desactivado).

ON	El entorno ScenergiX está activado
OFF	El entorno ScenergiX está desactivado



Menu 7-49



Menu 7-50

7.5.5 Zona de solapamiento ScenergiX (scenergix horizontal)

Definiciones

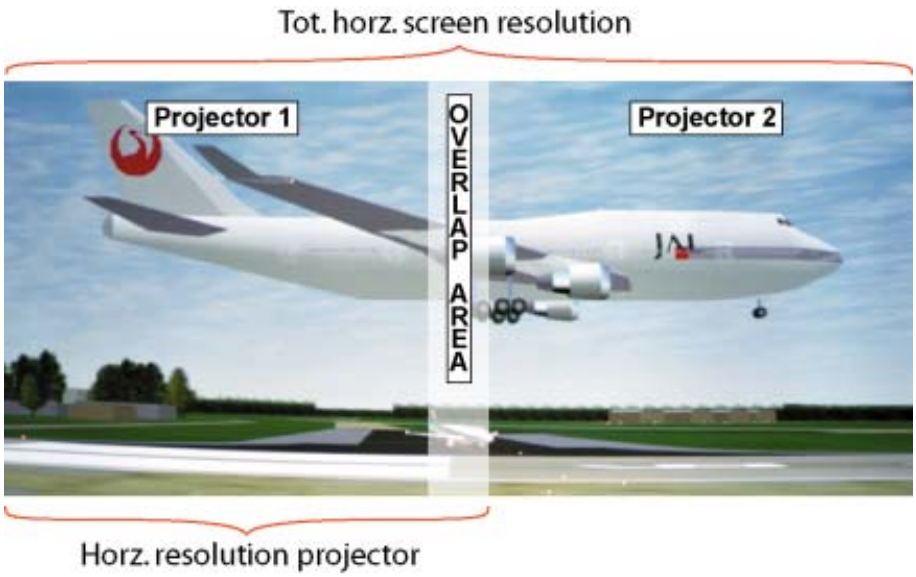


Imagen 7-10
Configuración de Scenergix

Solapamiento: número de píxeles que se solapan

Resolución horizontal de 1 proyector: 1024 para las versiones gráficas, 1280 para las versiones reales, 1400 para los proyectores SXGA.

Resolución total de pantalla horizontal: [(resolución horizontal de 1 proyector) x 2] menos el solapamiento.

Entrada de resolución horizontal: número de píxeles activos de la entrada.

Ajuste de píxeles activos (Pact) del primer proyector

1. Vaya al menú Archivo –> Editar del primer proyector.
2. Introduzca un valor para los píxeles activos horizontales (= Pact) de este modo:
   Pact = [(resolución horizontal de 1 proyector)/(resolución de pantalla horizontal total)] x (entrada de resolución horizontal)
3. El inicio horizontal (= Pstart) permanece igual.

Ajuste de píxeles activos (Pact) del segundo proyector

1. Vaya al menú Archivo –> Editar del segundo proyector.
2. Introduzca un valor para los píxeles activos horizontales (= Pact) de este modo:
   Pact = [(resolución horizontal de 1 proyector)/(resolución de pantalla horizontal total)] x (entrada de resolución horizontal)
3. Inicio horizontal (= Pstart) = inicio original + [(entrada de resolución horizontal) menos (Pact recientemente calculado)]

Ejemplo

Entrada de resolución horizontal: 1600 píxeles

resolución horizontal del proyector 1 y 2: 1024 píxeles

Solapamiento: 100 píxeles

Tamaño total de pantalla horizontal en píxeles: 1948 píxeles

Pact de proyector 1 = [(1024 / 1948)] x 1600 = 841 píxeles

Pact de proyector 2 = [(1024 / 1948)] x 1600 = 841 píxeles

Pstart de proyector 2 = Pstart de proyector 1 + (1600 – 841)

7.5.6 Zona de solapamiento ScenergiX (scenergix vertical)

Definiciones

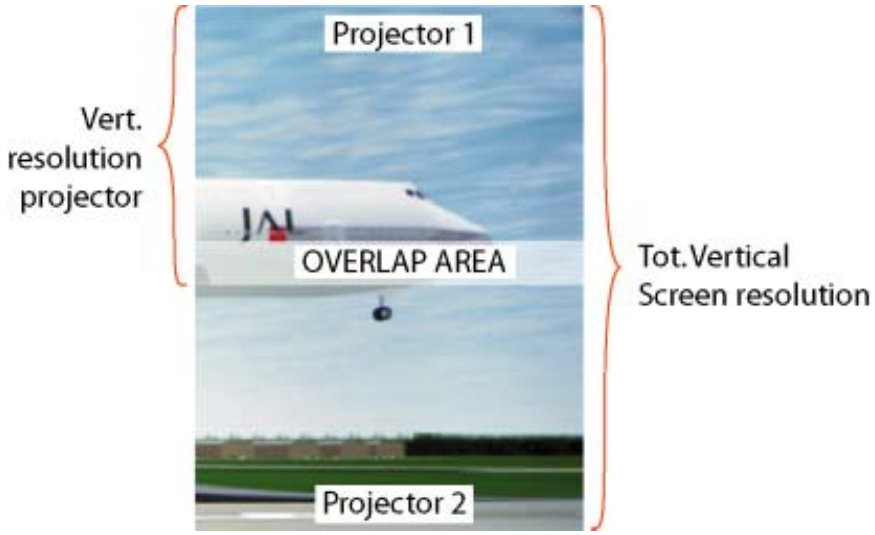


Imagen 7-11
Zona de solapamiento Scenergix vertical

Solapamiento: número de píxeles que se solapan

Resolución vertical de 1 proyector: 768 para las versiones gráficas, 1024 para las versiones reales, 1050 para los proyectores SXGA.

Resolución total de pantalla vertical: [(resolución vertical de 1 proyector) x 2] menos (solapamiento)

Entrada de resolución vertical: número de líneas activas de la entrada

Ajuste de líneas activas (Lact) del primer proyector

1. Vaya al menú Archivo –> Editar del primer proyector.
2. Introduzca el valor de las líneas activas verticales (= Lact) de este modo:
   Lact = [(resolución vertical de 1 proyector)/(resolución de pantalla vertical total)] x (entrada de resolución vertical)

3. El inicio vertical (= Lstart) permanece igual.

Ajuste de líneas activas (Lact) del segundo proyector

1. Vaya al menú Archivo –> Editar del segundo proyector.
2. Introduzca el valor de las líneas activas verticales (= Lact) de este modo:
   Lact = [(resolución vertical de 1 proyector)/(resolución de pantalla vertical total)] x (entrada de resolución vertical)
3. Inicio vertical (= Lstart) = inicio original + [(entrada de resolución vertical) menos (Lact recientemente calculado)]

Ejemplo

Entrada de resolución vertical: 1200 líneas

Resolución vertical del proyector 1 y 2: 768 líneas

Solapamiento: 50 líneas

Tamaño total de pantalla vertical: 1486 líneas

Lact de proyector 1 = (768 / 1486) x 1200 = 620 líneas

Lact de proyector 2 = (768 / 1486/) x 1200 = 620 líneas

Lstart de proyector 2 = Lstart de proyector 1 + (1200 – 620)

7.5.7 Ajuste del tamaño de la zona ScenergiX

¿ Par qué sirve el menú de Scenergix size ?

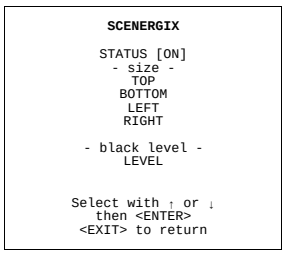
Este menú permite ajustar la anchura de la zona de solapamiento.

¿ Cómo ajustar el tamaño ?

Sólo se puede ajustar el tamaño si el entorno ScenergiX está activo, es decir, si está puesto en la posición ON.

1. Utilice las teclas de flecha ↑ o ↓para resaltar uno de los cuatro ajustes, superior, inferior, izquierdo o derecho. (menu 7-51)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualiza un patrón con diferentes áreas. (imagen 7-12)
3. Utilice las teclas de cursor para mover el borde de la zona de solapamiento hasta la posición deseada (valor entre 0 y 255). Ajuste primeramente la anchura del primer proyector y luego la anchura del segundo proyector. (imagen 7-13, imagen 7-14)



Menu 7-51

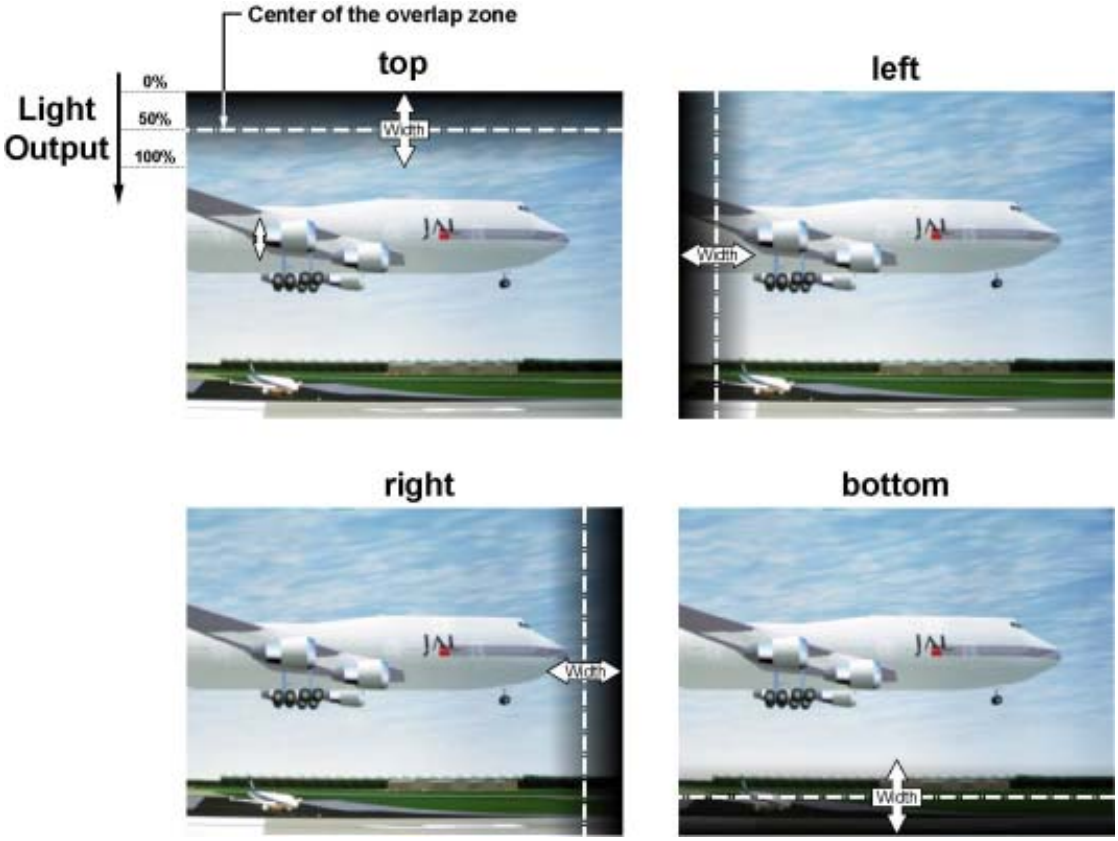


Imagen 7-12
Zonas ajustables

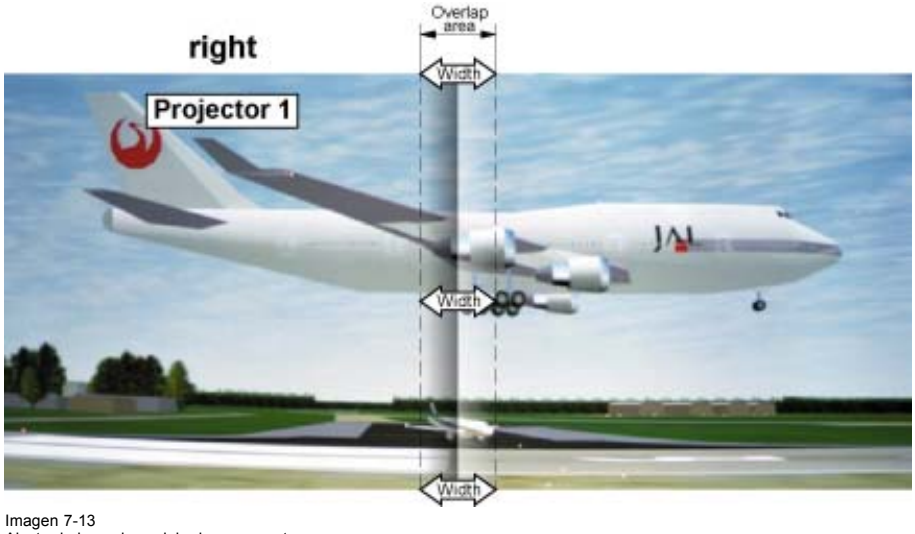


Imagen 7-13
Ajuste de la anchura del primer proyector

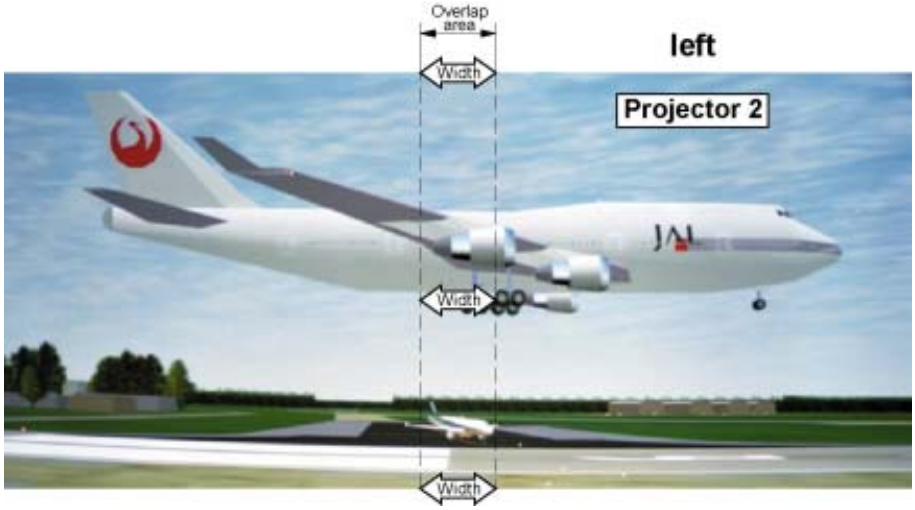


Imagen 7-14
Ajuste de la anchura del segundo proyector

7.5.8 Ajuste del nivel de negro de las imágenes

Objeto

La zona de solapamiento en imágenes oscuras aparecerá más brillante que en las demás imágenes. Para suprimir la diferencia, se puede aumentar el nivel de negro del resto de la imagen (salvo de la zona de solapamiento)

¿ Cómo ajustar ?

1. Utilice las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *'Level*'. (menu 7-52)
2. Pulse **ENTER** para activar.
3. Ajuste el nivel de negro del área A hasta que el nivel de negro de las áreas A, B y C sea igual. (imagen 7-15)

```
SCENERGIX

STATUS [ON]
 - size -
   TOP
 BOTTOM
  LEFT
 RIGHT

- black level -
 LEVEL


Select with ↑ or ↓
  then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 7-52

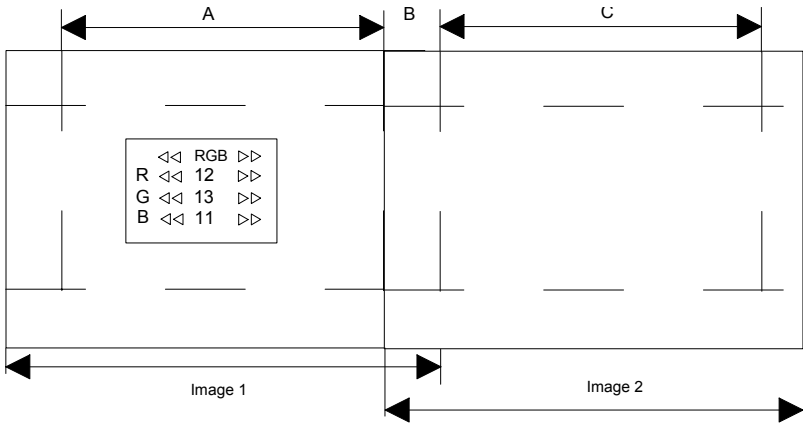


Imagen 7-15
Ajuste del nivel de negro

7.6 Imagen en Imagen (PiP)

Vision general

- Introducción al PiP
- Activación del modo de imagen en imagen
- La fuente PiP
- Posición de la ventana de imagen en imagen
- Configuración de la selección rápida

7.6.1 Introducción al PiP

PiP

PiP es la abreviatura de "Picture in Picture" (Imagen en Imagen) y permite visualizar simultáneamente múltiples ventanas, cada una conteniendo una diferente imagen. Se puede visualizar tanto fuentes de vídeo como de datos.

¿ Qué es posible en el modo PiP ?

Las entradas del proyector SLM permiten multitud de combinaciones de diferentes señales de entrada que pueden proyectarse en las 2 ventanas PiP. Se puede posicionar la ventana PiP en una de las esquinas de la ventana principal.

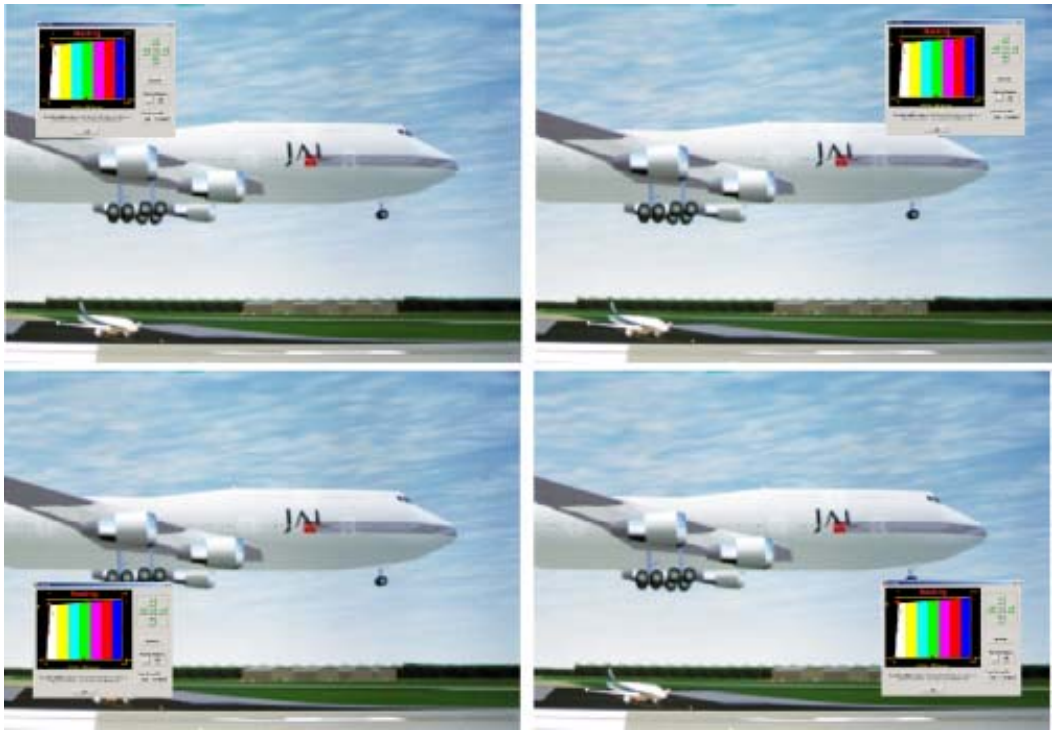


Imagen 7-16
Posiciones de la ventana PiP

7.6.2 Activación del modo de imagen en imagen

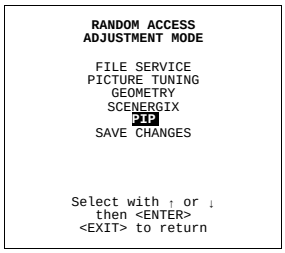
¿ Cómo activar el modo PiP ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resaltar *PIP*. (menu 7-53)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

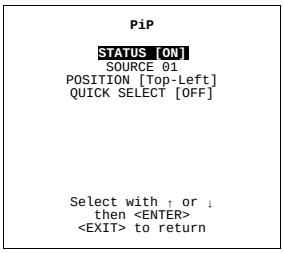
   Se visualizará el menú PiP. (menu 7-54)
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resaltar *Status*.
4. Pulse **ENTER** para conmutar entre ON (activado) y OFF (desactivado).

ON El modo PiP está activo.

OFF El modo PiP no está activo.



Menu 7-53

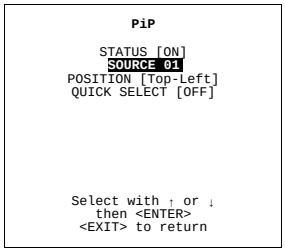


Menu 7-54

7.6.3 La fuente PiP

¿ Qué fuente se visualiza en el modo PiP ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resaltar *Source*. (menu 7-55)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Introduzca con el mando a distancia el número de fuente. Siempre comience con 0.



Menu 7-55

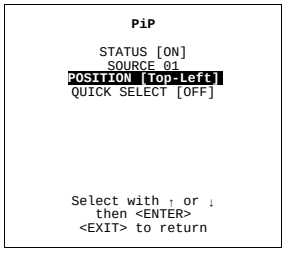
7.6.4 Posición de la ventana de imagen en imagen

¿ Qué se puede hacer?

Se puede posicionar la ventana PiP en una de las esquinas de la ventana principal.

¿ Cómo posicionar ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resaltar *Position*. (menu 7-56)
2. Pulse **ENTER** para conmutar entre *Top-Left*, *Top-Right*, *Bottom-Left* o *Bottom-Right*.



Menu 7-56

7.6.5 Configuración de la selección rápida

¿ Qué es posible ?

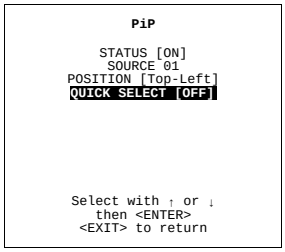
Cuando la selección rápida está activada, se puede cambiar la fuente de la ventana PiP a otra fuente mediante el mando a distancia o el teclado local introduciendo un 0, seguido por el número de la fuente. Por ejemplo, para visualizar la fuente 2 en la ventana PiP, introduzca 02.

¿ Cómo configurar ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ resaltar *Quick Select*. (menu 7-57)
2. Pulse **ENTER** para conmutar entre [OFF] o [<0>].

   OFF : La selección rápida está desactivada.

   <0> : Se puede cambiar de una fuente a otra introduciendo un 0 y el número de la fuente.



Menu 7-57

7.7 Guardar cambios (Save Changes)

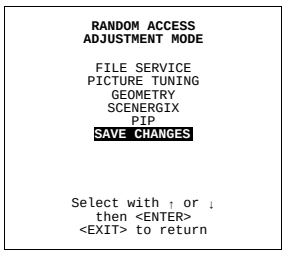
¿Qué puede hacerse?

El sistema guarda automáticamente los cambios cada x minutos. Cuando desee guardarlos con más frecuencia, utilice la opción Guardar cambios (Save Changes).

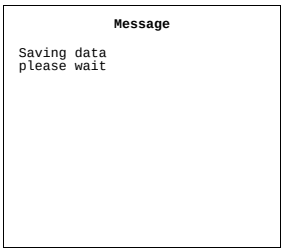
¿Cómo se guarda?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓resalte *Guardar cambios (Save Changes)*. (menu 7-58)
2. Pulse **ENTER** para guardar los ajustes actuales en el archivo activo.

   Aparece un mensaje que le indica que espere unos segundos mientras el sistema guarda los datos. (menu 7-59)



Menu 7-58



Menu 7-59

8. MODO DE INSTALACIÓN

Vision general

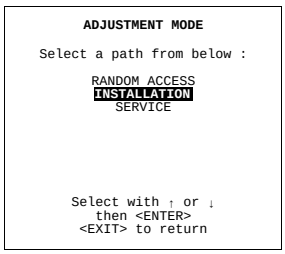
- Inicio del modo de instalación
- Entradas
- 800 peripheral (Periférico 800)
- Conmutación de fuente
- Ninguna Señal
- Optimización del contraste (Contrast Enhancement)
- Convergencia
- Posición del proyector
- Ajuste del lente
- Teclas de acceso directo (Quick Access Keys)
- OSD
- Patrones internos

8.1 Inicio del modo de instalación

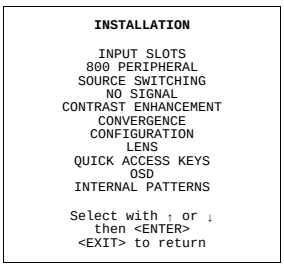
Inicio

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Installation*. (menu 8-1)
2. Pulse la tecla **ENTER**.

   Se visualizará el menú del modo de Instalación. (menu 8-2)



Menu 8-1



Menu 8-2

8.2 Entradas

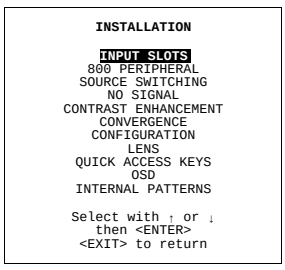
¿ Qué se puede hacer?

La configuración de las entradas variables se muestra en el menú *Input Slots*.

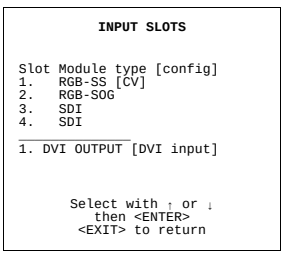
Para visualizar o modificar la configuración de entrada:

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Input Slots* (Ranuras de entrada). (menu 8-3)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú de entradas. (menu 8-4)



Menu 8-3



Menu 8-4

Resultados posibles para las entradas fijas (1&2).

Fuente	Señal
Vídeo o Vídeo-S	Vídeo Vídeo-S
RGB analógico	RGB-SS[CV] : sincr. separado es vídeo compuesto en la entrada H/C RGB-SS[HS&VS o CV]: sinc separado es sinc compuesto o sinc horizontal y vertical RGB-SOG : sincronismo en verde
Vídeo en componentes	Video en componentes - SS : vídeo en componentes con sincronismo separado Video en componentes - SOY : vídeo en componentes con sincronismo en Y Video en componentes - 3LSS : vídeo en componentes con sinc. de tres niveles separado Video en componentes - 3LSOY : vídeo en componentes con sincr. de tres niveles en Y
RGB analógico RGB3L	RGB-SS[3LSS] : RGB con sincr. Tri-level separado RGB3L-SOG[3LSOY]: RGB con sincr. Tri-level en verde
DVI	DVI

Resultados posibles para las entradas 3 y 4

SDI	Entrada serie digital
HD SDI	Entrada digital de alta definición
Decodificador digital de vídeo	VIDEO[VIDEO] VIDEO[S-VIDEO] VIDEO[YUV]

¿Qué hacer si está conectado un conmutador al proyector?

Si un RCVDS (encendido) o VS05 está conectado al proyector, aparecerá en el menú la indicación + periférico 800.

La ausencia de esta indicación significa que ningún RCVDS o VS05 está conectado o el RCVDS está apagado.

Si un dispositivo periférico 800 está conectado al proyector, no se puede acceder a las entradas con las teclas de flecha para cambiar la función de las entradas.

8.3 800 peripheral (Periférico 800)

Vision general

- Definición del módulo de salida del RCVDS05
- Definición del protocolo de comunicaciones infrarrojas
- CLO con Comm 800

8.3.1 Definición del módulo de salida del RCVDS05

¿ Qué módulos están disponibles ?

Si está conectado al proyector un dispositivo RCVDS05, se debe fijar en el menú Periférico 800 (800 Peripheral) el tipo de módulo de salida del RCVDS05.

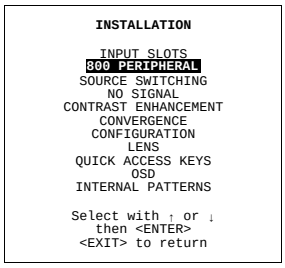
- un módulo de salida estándar
- un módulo de salida de 5 cables

Indicación del módulo de salida

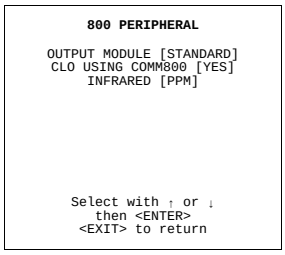
Para indicar el módulo de salida instalado:

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *800 Peripheral* (Periféricos 800). (menu 8-5)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Output module* (Módulo de salida). (menu 8-6)



Menu 8-5



Menu 8-6

8.3.2 Definición del protocolo de comunicaciones infrarrojas

¿ Qué protocolos están disponibles ?

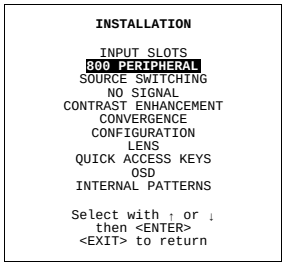
Cuando un equipo periférico está conectado al puerto de comunicaciones, la comunicación puede efectuarse en PPM o RC5.

El tipo de comunicación puede ser :

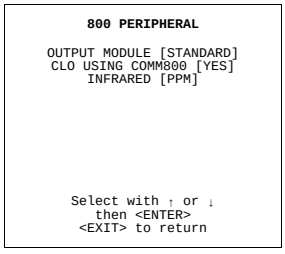
- PPM
- RC5

Definición del protocolo de comunicaciones

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar*800 Peripheral(Periféricos 800).* (menu 8-7)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Infrared* (Infrarrojo). (menu 8-8)
4. Pulse **ENTER** para seleccionar.
5. Pulse **ENTER** para conmutar entre [PPM] y [RC5].



Menu 8-7



Menu 8-8

8.3.3 CLO con Comm 800

¿Qué puede hacerse?

CLO se puede activar en una configuración de sistema vinculado mediante el protocolo y los puertos COM800.

Si se utilizan el protocolo y los puertos COM800, los puertos RS232 se pueden utilizar para una configuración RS232 vinculada, donde CLO se recibe a través de los puertos COM800 y los comandos RS232 generales se reciben a través de los puertos RS232.

¿Cómo se cambia la activación del protocolo COM800?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓resalte*CLO using COM800 (CLO con COM800): [NO]*. (menu 8-9)
2. Pulse **ENTER** para conmutar entre [NO] o [YES].

[No] CLO no utiliza el protocolo Comm800

[Yes] CLO utiliza el protocolo Comm800

```
800 PERIPHERAL

OUTPUT MODULE [STANDARD]
CLO USING COMM800 [YES]
INFRARED [PPM]

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 8-9

8.4 Conmutación de fuente

Conmutación de una fuente a otra

Para minimizar los efectos indeseables causados por la conmutación de una fuente a otra, se puede activar el modo de conmutación suave (Seamless switching). Además de la conmutación suave, el usuario puede elegir entre varios efectos para hacer más agradable la conmutación.

¿ Cómo seleccionar el modo de conmutación ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Source Switching* (Conmutación de fuente). (menu 8-10)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú de conmutación suave. (menu 8-11)
3. Pulse **ENTER** para conmutar entre [NO TRANSITION], [FADE], ...

NO : Ningún efecto

RANDOM TRANSITION Durante la conmutación de fuente se aplica un efecto elegido aleatoriamente.

Véase imagen 8-1.

```
INSTALLATION

INPUT SLOTS
800 PERIPHERAL
SOURCE SWITCHING
NO SIGNAL
CONTRAST ENHANCEMENT
CONVERGENCE
CONFIGURATION
LENS
QUICK ACCESS KEYS
OSD
INTERNAL PATTERNS

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 8-10

```
SEAMLESS
SOURCE SWITCHING

EFFECT [NO TRANSITION]

<ENTER> to toggle
<EXIT> to return.
```

Menu 8-11

Imagen 8-1
Ejemplo de conmutación suave con efecto de desvanecimiento.

Si se aplica un efecto durante la conmutación suave, debe esperar a que el efecto se haya terminado completamente antes de conmutar a otra fuente (± 2 segundos).

8.5 Ninguna Señal

Vision general

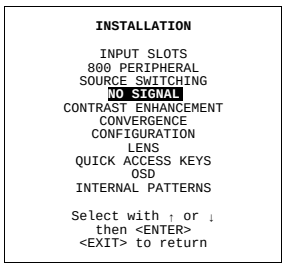
- Modificar el color de fondo
- Ajustes de apagado del proyector
- Cambiar el tiempo de apagado

8.5.1 Modificar el color de fondo

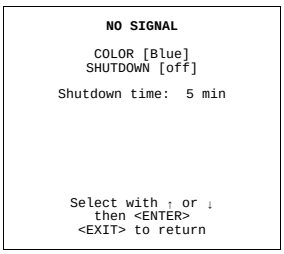
¿Cómo cambiar ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *No signal* (Ninguna señal). (menu 8-12)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú 'Ninguna señal'. (menu 8-13)
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar '*Color*'.menu 8-13
4. Pulse **ENTER** para conmutar entre [blue] (azul) o [black] (negro).



Menu 8-12



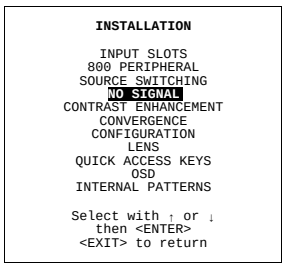
Menu 8-13

8.5.2 Ajustes de apagado del proyector

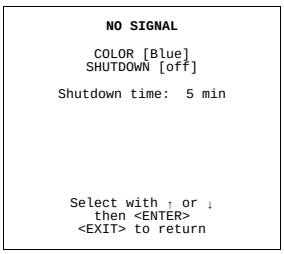
¿Cómo cambiar ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *No signal* (Ninguna señal). (menu 8-14)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú 'Ninguna señal'. (menu 8-15)
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Shutdown* (Apagar).menu 8-15
4. Pulse **ENTER** para conmutar entre [On] (Encendido) u [Off] (Apagado).



Menu 8-14



Menu 8-15

8.5.3 Cambiar el tiempo de apagado

Rango

El tiempo de apagado puede ser ajustado entre 5 min y 60 min.

¿Cómo cambiar ?

Para ajustar el tiempo de apagado, proceda de la siguiente manera:

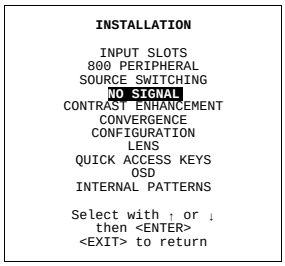
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *No signal* (Ninguna señal). (menu 8-16)

2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

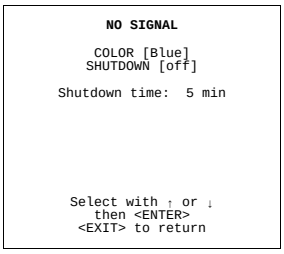
   Se visualizará el menú 'Ninguna señal'. (menu 8-17)

3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓para resaltar *Shutdown Time* (Tiempo de apagado).menu 8-17

4. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para cambiar los dígitos.
   Ó,
   introduzca directamente los dígitos con las teclas numéricas del mando a distancia.



Menu 8-16



Menu 8-17

8.6 Optimización del contraste (Contrast Enhancement)

Propósito

Aumenta el contraste en todas las entradas de video y datos.

La optimización del contraste reduce la entrada de luz del proyector.

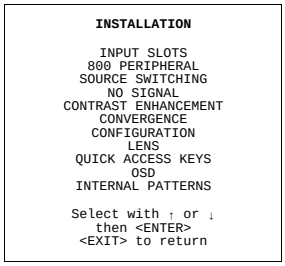
Cambio del valor de la optimización del contraste

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Optimización del contraste (Contrast Enhancement).* (menu 8-18)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

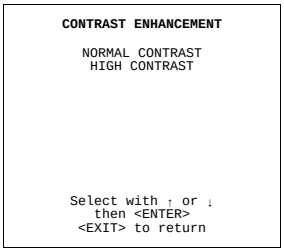
   Se abre el menú Optimización del contraste (Contrast Enhancement). (menu 8-19)

3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar la optimización de contraste deseada, Normal (Normal) o Alta (High).
4. Pulse **ENTER** para seleccionar.

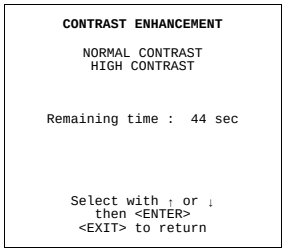
   Un temporizador hará una cuenta regresiva de 45 segundos a 0. Durante este tiempo, no se puede realizar ninguna acción. El proyector está cambiando el ajuste del contraste y tiene que volver a calcular los ajustes internos. (menu 8-20)



Menu 8-18



Menu 8-19



Menu 8-20

8.7 Convergencia

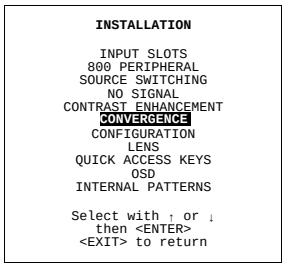
¿ Qué se puede hacer?

El ajuste de la convergencia de la imagen proyectada está reservado a personal cualificado.

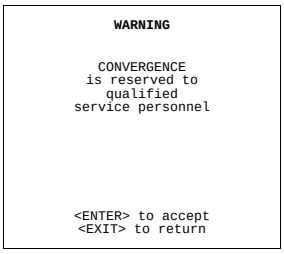
Inicio

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Convergence* (Convergencia). (menu 8-21)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el siguiente mensaje : “Convergence is reserved to qualified service personnel.” (Los ajustes de convergencia están reservados a personal cualificado.) (menu 8-22)



Menu 8-21



Menu 8-22

8.8 Posición del proyector

¿ Qué se puede hacer?

Sirve para indicar la posición física del proyector.

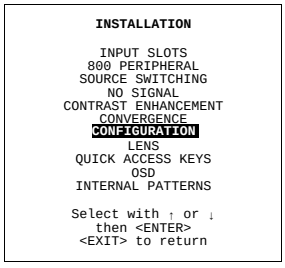
Se puede colocar el proyector en las siguientes posiciones :

- Frontal/Mesa
- Frontal/Techo
- Retro/techo
- Retro/techo

Indicación de la posición utilizada

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Configuration* (Configuración). (menu 8-23)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú de Configuración.



Menu 8-23

Para mayor información, consulte el capítulo ’Instrucciones de instalación’.

8.9 Ajuste del lente

¿Qué puede hacerse?

Todos los ajustes del lente son motorizados y pueden ajustarse con la RCU.

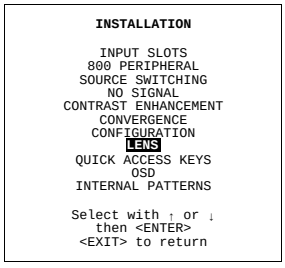
Se pueden ajustar los elementos siguientes:

- zoom/focus (zoom/enfoque)
- shift (desplazamiento)
- Options (Opciones): same zoom/focus for all files, yes or no (el mismo zoom/enfoque para todos los archivos, sí o no).

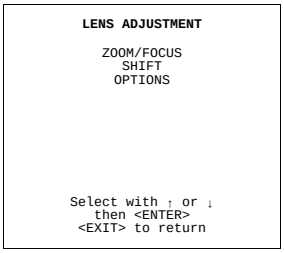
Cómo iniciar.

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Lens (Lente)*. (menu 8-24)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú Lens (Lente). (menu 8-25)



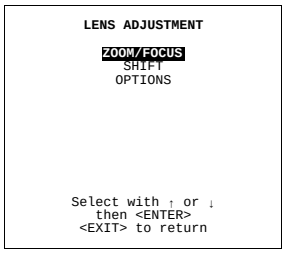
Menu 8-24



Menu 8-25

¿Cómo se realiza el zoom/enfoque?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para seleccionar Zoom/Focus. (menu 8-26)
2. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para acercar o alejar la imagen, y la tecla ← o → para enfocarla.véase "Ajustes de configuración rápidos", página 50
3. Al finalizar, pulse **EXIT** para regresar al menú Lens Adjustment o pulse **INTRO** para ir a la función Shift.



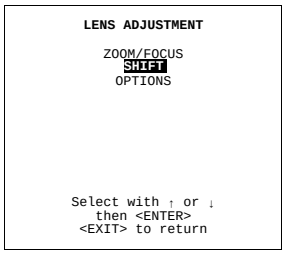
Menu 8-26

Pulse la tecla de selección * para cambiar a otro patrón. Existen varios patrones disponibles.

¿Cómo se desplaza la imagen?

1. En el menú Zoom/Focus, pulse **ENTER** para cambiar al menú Shift
2. En el menú Lens Adjustment (Ajuste del lente), pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Shift* y pulse ENTER para abrir el menú Shift. (menu 8-27)
3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para desplazar la imagen hacia arriba o abajo, y la tecla ← o → para desplazar la imagen hacia la izquierda o derecha.

4. Al finalizar, pulse **EXIT** para ir al menú Lens Adjustment o pulse **INTRO** para ir a la función Zoom/Focus.



Menu 8-27

Pulse la tecla de selección * para cambiar a otro patrón. Existen varios patrones disponibles.

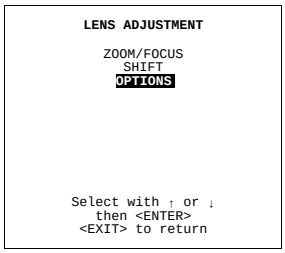
Options

Se puede definir el mismo valor de zoom/enfoque y desplazamiento para todos los archivos.

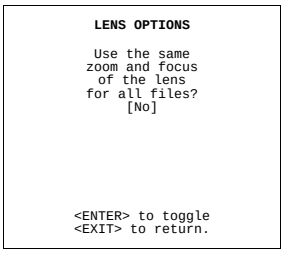
1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Options*. (menu 8-28)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú Lens Options (Opciones del lente). (menu 8-29)
3. Pulse **ENTER** para cambiar entre 'Yes' (Sí) o 'No' (No).

[Yes]	todos los ajustes del lente es el mismo para todos los archivos
[No]	existen ajustes distintos para cada archivo
	Ajuste predeterminado: [Yes]



Menu 8-28



Menu 8-29

Cuando se encuentra en la posición 'No', la memoria del lente utiliza motores incrementales que tienen una precisión de 1 a 2 pasos. Esto no afecta el zoom. No obstatne, el enfoque podría precisar afinación al cambiar de una entrada a otra.

8.10 Teclas de acceso directo (Quick Access Keys)

¿Qué puede hacerse?

Es posible obtener una descripción de las funciones programadas de las distintas teclas de función (sólo se puede acceder a ellas con una RCU adaptada).

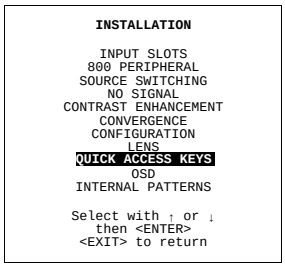
Cómo se obtiene la descripción.

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Quick Access Keys (Teclas de acceso directo)*. (menu 8-30)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

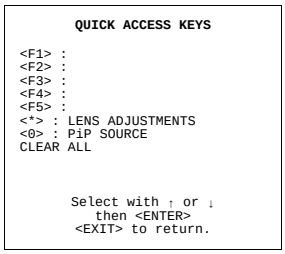
Se abre el menú de descripción de las teclas de acceso directo. (menu 8-31)

<*> inicia las funciones de ajuste del lente

<0> la tecla 0 se utiliza como prefijo cuando se selecciona la entrada PiP. Por ejemplo, 0 + 2 selecciona la entrada 2 como entrada PiP, mientras que 2 por sí mismo, selecciona la entrada 2 como la entrada principal.



Menu 8-30



Menu 8-31

Ninguna función está previamente programada.

8.11 OSD

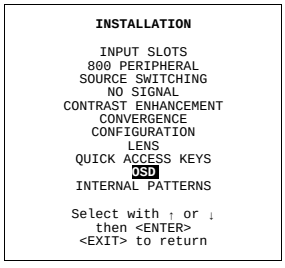
Vision general

- Ajuste del color de resalte
- Posición del Menú

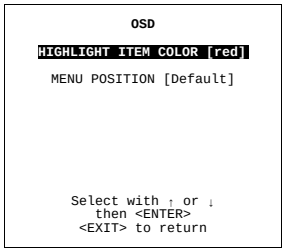
8.11.1 Ajuste del color de resalte

¿Cómo cambiar ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *OSD*. (menu 8-32)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Highlighted item color* (Color de resalte). (menu 8-33)
4. Pulse **ENTER** para conmutar entre Yellow (amarillo), Red (rojo) y Blue (azul).



Menu 8-32



Menu 8-33

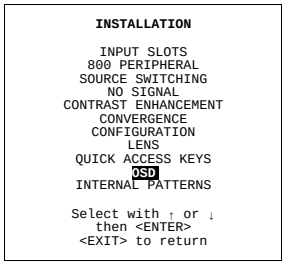
8.11.2 Posición del Menú

¿Cómo cambiar ?

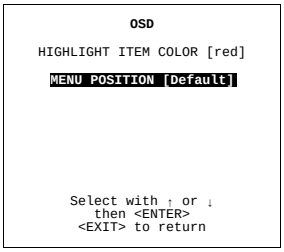
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *OSD*. (menu 8-34)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Menu Position* (Posición Menú). (menu 8-35)
4. Pulse **ENTER** para conmutar entre [DEFAULT] o [CENTER].

DEFAULT (estándar) Se visualizarán los menús en el centro y los cuadros de texto en la esquina de la imagen.

CENTER (centro) Se visualizarán los menús y los cuadros de texto en el centro de la imagen.



Menu 8-34



Menu 8-35

8.12 Patrones internos

¿ Qué se puede hacer con los patrones internos ?

El proyector dispone de varios patrones internos que el usuario puede utilizar para efectuar mediciones.

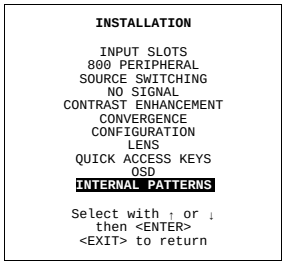
Patrones disponibles

- Contornos
- Entramado
- Barras de color
- Multi-ráfaga
- Tablero de damas
- Página de caracteres
- Caracteres alfanuméricos

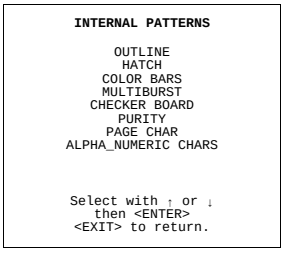
¿Cómo seleccionar un patrón interno?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Internal Patterns* (Diseños Internos). (menu 8-36)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Aparecerá la lista de patrones internos disponibles. (menu 8-37)



Menu 8-36



Menu 8-37

9. MODO DE SERVICIO (SERVICE MODE)

9.1 Estructura

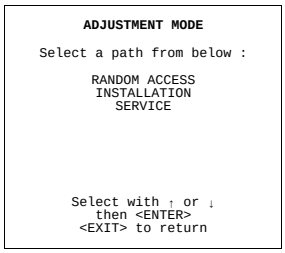
Estructura

El menú del modo de servicio consta de dos partes. Si la función deseada no está visualizada en la pantalla, seleccione MORE (más) con las teclas de flecha y pulse ENTER para visualizar las demás funciones del modo de servicio.

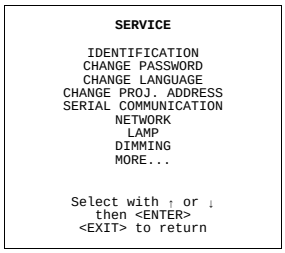
9.2 Inicio

Inicio

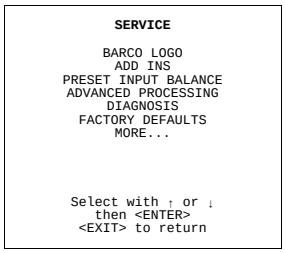
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Service* (Servicio). (menu 9-1)
2. Pulse **ENTER** para visualizar el menú del modo de servicio. (menu 9-2)



Menu 9-1



Menu 9-2



Menu 9-3

Algunas funciones del modo de servicio están protegidas por una contraseña (si la función de contraseña está activa). Para tener acceso a estas funciones es precisa la introducción de la contraseña. Una vez introducida la contraseña, el usuario tiene acceso a todas las funciones mientras permanezca en el modo de ajuste.

9.3 Identificación

¿Qué se puede ver en la pantalla de identificación ?

La pantalla de identificación proporciona informaciones generales sobre el proyector.

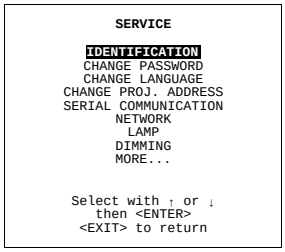
Se visualiza la siguiente información:

- Tipo del proyector: SLM R12+
- Versión de software
- Módulo de red: Si
- Dirección del proyector : Para cambiar la dirección del proyector, véase "Cambiar dirección del proyector (Change Projector Address)", página 105

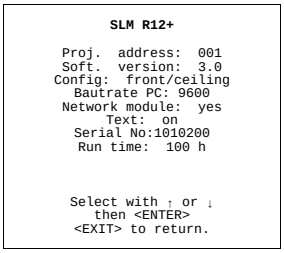
  Configuración:
  - Frontal/Techo
  - Frontal/Mesa
  - Retro/Techo
  - Retro/techo
- Velocidad de transmisión: Indica la velocidad de transferencia de datos con un PC IBM (o compatible) o un MAC. La velocidad del proyector debe ser igual a la del ordenador conectado. Para cambiar la velocidad de transmisión, véase Cambiar la velocidad de transmisión en este capítulo.
- Tiempo de uso del proyector : Indica el tiempo de uso total desde la primera puesta en marcha. Todos los proyectores salen de fábrica con un tiempo de uso de aprox. 24 horas.
- Número de serie del proyector : Indica el número de fabricación del proyector. Este número le puede ser de utilidad cuando necesita la ayuda de un técnico de servicio.

Inicio

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Identification* (Identificación). (menu 9-4)
2. Pulse **ENTER** para visualizar la pantalla de identificación. (menu 9-5)



Menu 9-4



Menu 9-5

9.4 Contraseña

Vision general

- Cambiar contraseña (Change Password)
- Lista de derechos de acceso

9.4.1 Cambiar contraseña (Change Password)

¿Cómo se activa o desactiva la función de contraseña?

Este elemento está protegido con contraseña cuando se instala la banda de contraseña.

La función de contraseña se activa se instala la banda de contraseña, el segundo interruptor de S2 del módulo controlador. Consulte con un técnico de servicio autorizado por Barco para cambiar la posición de la banda.

Sobre los tipos de contraseña.

Están integrados tres distintos niveles de contraseña en el software del proyector.

Los niveles son:

- propietario (owner)
- usuario (user)
- invitado (guest)

Según el nivel de contraseña, se protege el acceso a distintos elementos. El propietario (el cual es el nivel más alto) se puede configurar mediante la 'Lista de control de acceso' (Access control list), la cual define el nivel de acceso a los distintos elementos. Véase 'Lista de control de acceso'.

Obtenga acceso al módulo controlador

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación del toma corriente de pared.
2. Afloje los tornillos indicados de la caja de entrada. (imagen 9-1, imagen 9-2)
3. Tire de la caja de entrada utilizando las dos manijas.
4. Si está montada una cubierta superior metálica en la caja, saque los tornillos para quitarla. (imagen 9-3)
5. En el interior de la caja, el módulo controlador con los interruptores está situado en el centro de la caja. (imagen 9-4)
6. Cambie la posición de S2.

Imagen 9-1

Imagen 9-2
Obtenga acceso al interruptor de contraseña

Imagen 9-3
Cubierta superior metálica

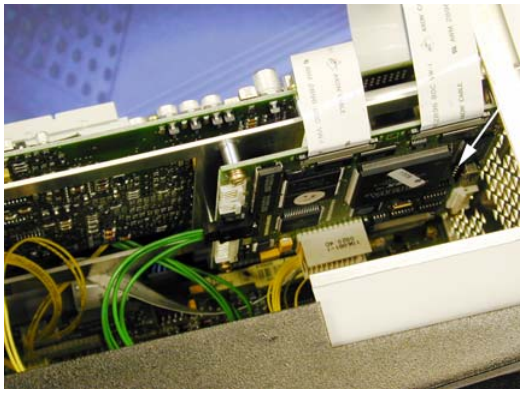


Imagen 9-4

¿Cómo se cambia la contraseña?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Cambiar contraseña (Change Password)*. (menu 9-6)
2. Pulse **ENTER** para abrir el menú *Cambiar contraseña*. (menu 9-7)
   Nota: *Solamente es posible si el usuario es el Propietario.*

   Aparecen las contraseñas anteriores.
3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar la contraseña que desea cambiar.
4. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Escriba la contraseña nueva con las teclas numéricas de la RCU o el teclado local.
5. Seleccione la contraseña siguiente o pulse **ENTER** para guardar los cambios.
   Pulse **EXIT** para salir sin guardar las contraseñas nuevas.

```
SERVICE

IDENTIFICATION
CHANGE PASSWORD
CHANGE LANGUAGE
CHANGE PROJ. ADDRESS
SERIAL COMMUNICATION
NETWORK
LAMP
DIMMING
MORE...

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
<EXIT> to return
```

Menu 9-6

```
CHANGE PASSWORD

Enter new password
OWNER 0000
USER 0000
GUEST 0000

ACCESS CONTROL LIST

Select with ↑ or ↓
then <ENTER>
Reprogram with ↓,↑,← or →
or numeric keys
<ENTER> to confirm
<EXIT> to return
```

Menu 9-7

9.4.2 Lista de derechos de acceso

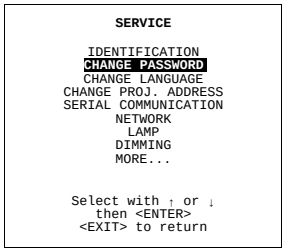
¿ Qué es posible ?

Por medio de la lista de derechos de acceso el propietario puede establecer los permisos para el usuario y los invitados.

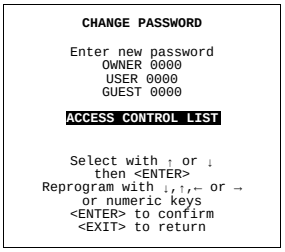
Para establecer los derechos de acceso

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Change Password* (Cambiar contraseña). (menu 9-8)
2. Pulse **ENTER** para visualizar el menú para cambiar la contraseña. (menu 9-9)
   Nota: *Sólo posible para el propietario.*
3. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Access Control List* (Lista de derechos de acceso).
4. Pulse **ENTER** para visualizar la lista de derechos de acceso. (menu 9-10)

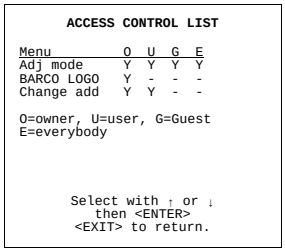
   A cada función se puede asignar derechos de acceso para el propietario, usuario, invitado o para todos.



Menu 9-8



Menu 9-9



Menu 9-10

Para cambiar los derechos de acceso

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para seleccionar una función en la lista.
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.
3. Pulse las teclas de flecha ← o → para seleccionar propietario, usuario, invitado o todos.
4. Pulse **ENTER** para conmutar entre Y (yes) o N (no).
5. De ser necesario, repetir ambos pasos.

Niveles de acceso

Se puede asignar un nivel de acceso a las siguientes funciones :

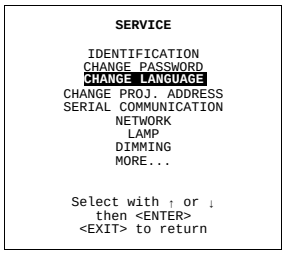
- Modo de Ajuste
- Logotipo Barco
- Cambio de la dirección del proyector
- Borrar archivos
- Borrar todos los archivos
- Balance de entrada
- Instalación
- Acceso aleatorio
- Comunicaciones serie
- Servicio

9.5 Cambiar el idioma

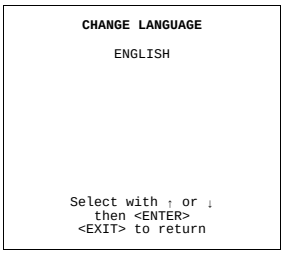
Inicio

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar '*Change Language*' *(Cambiar Idioma*). (menu 9-11)
2. Pulse **ENTER** para abrir el menú *Change Language*. (menu 9-12)
3. Utilice las teclas de flecha ↑ o ↓ para seleccionar el idioma deseado.
4. Pulse **ENTER** para activar el idioma.

Idiomas disponibles: Inglés



Menu 9-11



Menu 9-12

9.6 Cambiar dirección del proyector (Change Projector Address)

¿Cómo se cambia la dirección del proyector?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Cambiar dirección del proyector (Change Proj Address)*. (menu 9-13)
2. Pulse **ENTER**.

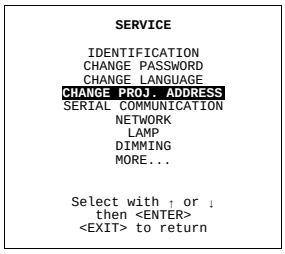
   Se abre el menú Cambiar dirección del proyector (Change Projector Address) aparece la dirección real. (menu 9-14)
3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Dirección del proyector (Projector Address)*.
4. Pulse **ENTER** para activarlo.

   Se resalta el primer dígito.
5. Reprograme la dirección con las teclas ↑, ↓, ←, →

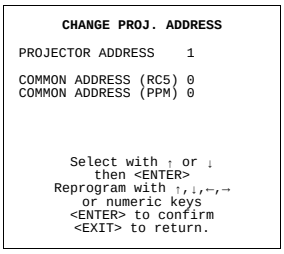
   Utilice la tecla ↑ o ↓ para seleccionar un valor nuevo y utilice la tecla key ← o → para seleccionar un dígito nuevo.
   Ó,
   utilice las teclas numéricas en la RCU para escribir la dirección nueva.

   La dirección debe tener un valor entre 0 y 9 cuando se controla el proyectro con la RCU o

   entre 0 y 255 cuando se controla el proyector con RS232.



Menu 9-13



Menu 9-14

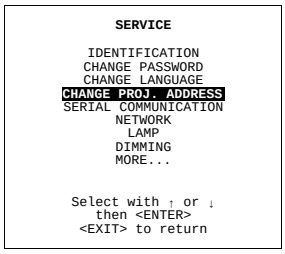
¿Cómo se cambia la dirección común?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Cambiar dirección del proyector (Change Proj Address)*. (menu 9-15)
2. Pulse **ENTER**.

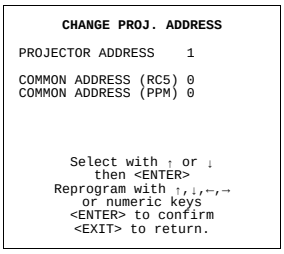
   Se abre el menú Cambiar dirección del proyector (Change Projector Address) aparece la dirección real. (menu 9-16)
3. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Dirección común (Common Address)*.
4. Pulse **ENTER** para activarlo.

   Se resalta el primer dígito de la dirección.
5. Seleccione 0 o 1 con las teclas ↑ o ↓

Ó,
escriba el valor nuevo con las teclas numéricas.



Menu 9-15



Menu 9-16

9.7 Comunicaciones serie

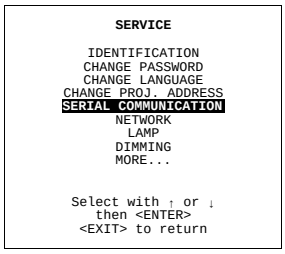
Vision general

- Inicio de las comunicaciones serie
- Ajuste de la velocidad de transmisión
- Ajuste de la interfaz estándar
- Terminación del puerto RS422

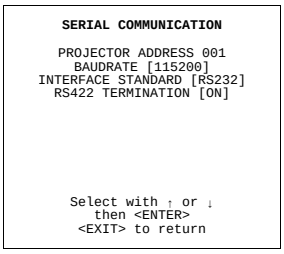
9.7.1 Inicio de las comunicaciones serie

Inicio

1. Pulse la tecla de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Serial communication* (comunicaciones serie). (menu 9-17)
2. Pulse **ENTER** para visualizar el menú de comunicaciones serie. (menu 9-18)



Menu 9-17



Menu 9-18

9.7.2 Ajuste de la velocidad de transmisión

Ajuste

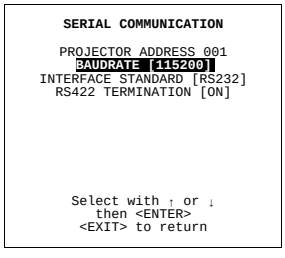
Para cambiar la velocidad de transmisión, proceda de la siguiente manera:

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Baudrate* (Velocidad de transmisión). (menu 9-19)

   De esta manera se visualizará la velocidad de transmisión actual.

2. Pulse **ENTER** para conmutar entre las velocidades de transmisión disponibles.

   Valor por defecto: 9600



Menu 9-19

Rango de velocidades de transmisión

115200/57600/38400/19200/9600/4800/1200

9.7.3 Ajuste de la interfaz estándar

Ajuste

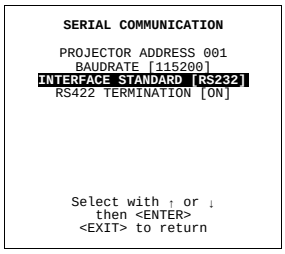
Como protocolo de comunicaciones para la comunicación entre el proyector y un ordenador se puede elegir entre RS232 o RS422. Para utilizar el protocolo deseado, proceda de la siguiente manera:

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Interface Standard* (Interfaz estándar). (menu 9-20)

   De esta manera se visualizará el interfaz estándar actual.

2. Pulse **ENTER** para conmutar entre RS232 y RS422.

   Valor por defecto: RS232



Menu 9-20

9.7.4 Terminación del puerto RS422

Ajuste

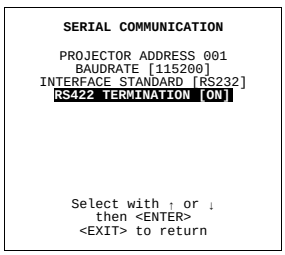
El conector RS422 del último proyector de la cadena deberá ser terminado (posición ON). Todos los otros proyectores no deberán ser terminados. Para cambiar la terminación:

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *RS422 Termination* (Terminación RS422). (menu 9-21)

   Se visualizará el protocolo actual.

2. Pulse **ENTER** para conmutar entre ON (activado) y OFF (desactivado).

   Valor por defecto: ON



Menu 9-21

9.8 Configuración de red

DHCP

Dynamic host configuration protocol

¿ Qué se puede hacer?

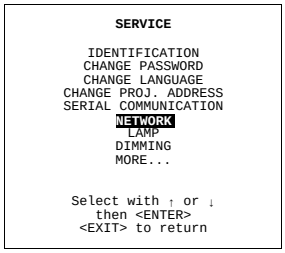
Se puede introducir la dirección de red (configuración) de modo que se pueda conectar el proyector a la red de área local.

Configuración de la conexión de red

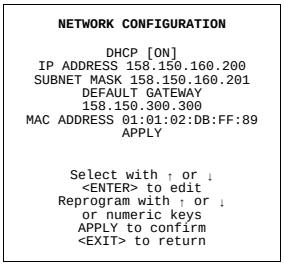
Para configurar la conexión de red, proceda de la siguiente manera:

1. Utilice las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Network Configuration* (Configuración de red). (menu 9-22)
2. Pulse **ENTER** para visualizar el menú de configuración de red. (menu 9-23)
3. Activar o desactivar el DHCP (contacte con su administrador de red para los ajustes correctos).

DHCP on	El servidor DHCP asigna una dirección IP al cliente (proyector).
DHCP off	El cliente especifica la dirección IP, la máscara de subred y la puerta de enlace por defecto.



Menu 9-22



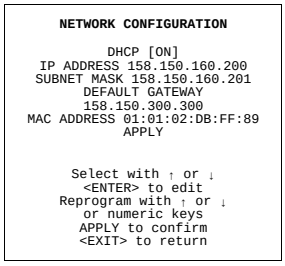
Menu 9-23

Introducción de las direcciones necesarias

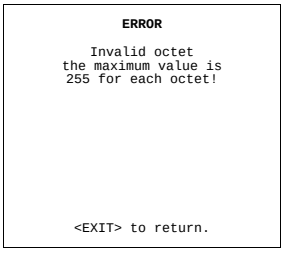
1. Selecciona la dirección IP con las teclas de flecha. (menu 9-24)
2. Pulse **ENTER** para modificarla.
3. Introduzca o reprograme la dirección mediante las teclas numéricas (contacte con el administrador de red para la dirección correcta).

   Una dirección está compuesta de 4 octetos con un valor máximo de 255, separados por puntos.
4. Repita los pasos anteriores para la máscara de subred y la puerta de enlace.
5. Seleccione *APPLY* y pulse **ENTER** para activar la dirección introducida.

   Al introducir un valor inválido para un octeto, aparecerá un mensaje de error indicando el error específico. Por ejemplo: "Invalid octet. The maximum value is 255 for each octet ! " . (menu 9-25)



Menu 9-24



Menu 9-25

9.9 Lámpara (Lamp)

Cambio de la salida de luz de la información de la lámpara

Toda la información sobre la lámpara se almacena dentro del alojamiento de la lámpara y puede verse en el software de la pantalla del proyector. No puede cambiarse la información.

La función de salida de luz constante puede cambiarse entre OFF (Desactivada), [Slave] (Subordinada) y [Master] (Principal).

Cuando se utiliza la función CLO, se prolonga la duración de la lámpara.

CLO para un solo proyector

Cuando las funciones de CLO están en la posición desactivada (OFF), la lámpara sigue la curva del ciclo de duración normal.

Cuando la función de CLO está activada (ON) (en el proyector principal o subordinado), el proyector regula la alimentación de la lámpara hasta que se llega al valor CLO preprogramado (número de lumen) (línea continua). Siempre que la alimentación sea menor a la alimentación máxima de la lámpara, el proyector brinda una salida de luz constante. Una vez que se alcanza la alimentación máxima, el proyector sigue de nuevo la curva del ciclo de duración normal de la lámpara.

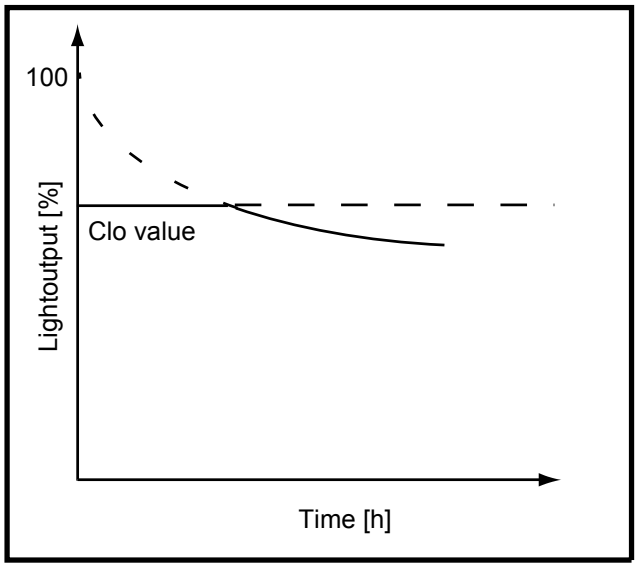


Imagen 9-5
Función CLO de un proyector

CLO vinculada, utilizado por varios proyectores

Si la función de CLO vinculada está en la posición desactivada (OFF), la lámpara de cada proyector sigue su propia curva del ciclo de duración (líneas punteadas). Cuando está en la posición activada (ON) y se vincula como se describe a continuación, todos los proyectores utilizarán el valor CLO preprogramado ya que ningún proyector de la cadena utiliza aún la alimentación máxima de la lámpara. Una vez que un proyector llega a su alimentación máxima (el proyector con la salida de luz inferior) todos los demás proyectores siguen la curva del ciclo de duración de ese proyector, a partir de ese momento. Esto significa que la salida de luz es constante siempre que ningún proyector llegue a la alimentación máxima de la lámpara. A partir de entonces, disminuirá la salida de luz de todos los proyectores (línea continua).

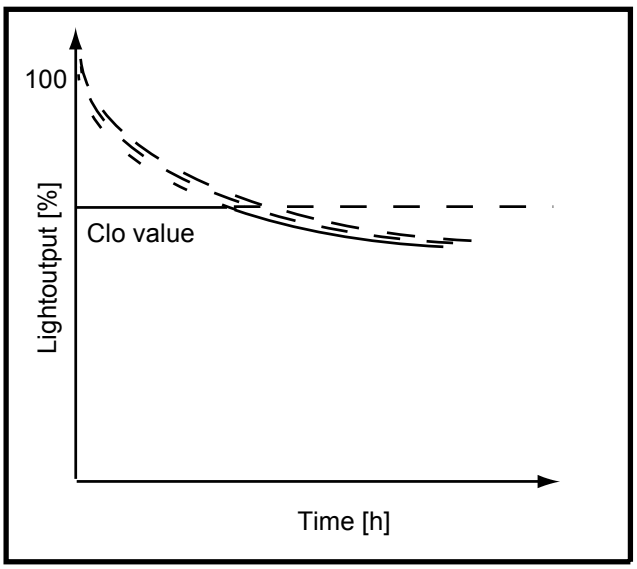


Imagen 9-6

Vínculación mediante la entrada/salida RS232

La salida de luz constante de los proyectores de una cadena (máximo de 12 proyectores) se puede definir en el mismo valor mediante el vínculo de los proyectores a través del conector RS232.

Debe conectarse un terminador (**Z3498823**) a la entrada RS232in del primer proyector. La salida del primer proyector debe conectarse a la entrada del siguiente, etc.

Todos los proyectores deben tener una dirección de proyector distinta entre 1 y 12.

Todos deben tener la misma velocidad en baudios y modo RS.

La opción de salida de luz constante de un proyector debe colocarse en la posición principal. Todos los demás deben estar en la posición subordinada.

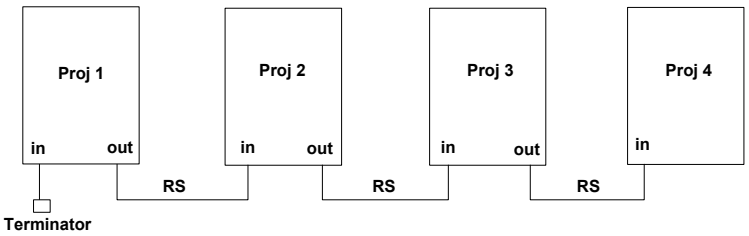


Imagen 9-7
Diagrama principal: vinculación a través del puerto RS

Vinculación a través del puerto Comm

La salida de luz constante de los proyectores se puede definir en el mismo valor mediante la vinculación de los proyectores a través del puerto Comm y el uso de uno o más separadores Comm 800 (véase Conexiones, Sistema vinculado).

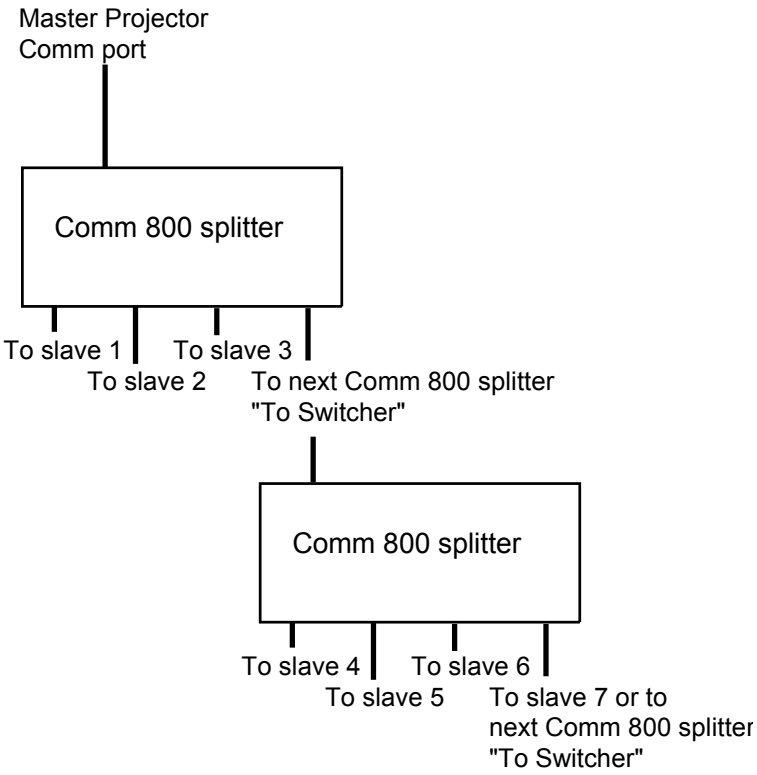


Imagen 9-8
Diagrama principal: Vinculación a través del puerto Comm

Si desea más información sobre el uso del separador Comm 800, consulte la documentación del mismo (R5976819).

¿Qué información está disponible?

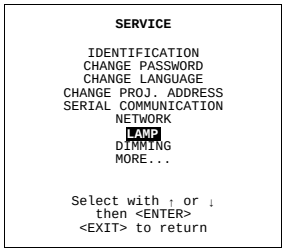
serial number (número de serie)	número de serie único de la lámpara
type (tipo)	tipo de lámpara
run time (tiempo de servicio)	tiempo total que se ha utilizado la lámpara en este u otros proyectores
remaining run time (tiempo de servicio restante)	tiempo que resta para el reemplazo de la lámpara Si se utiliza la lámpara más allá del tiempo de servicio máximo se podría dañar el proyector.

number of strikes (cantidad de encendidos)	Cantidad total de veces que se ha encendido la lámpara.
Z-AXIS	indicación para ajustar el eje Z de la lámpara (véase Reajuste de la de la posición de la lámpara, en el capítulo Directrices de instalación).

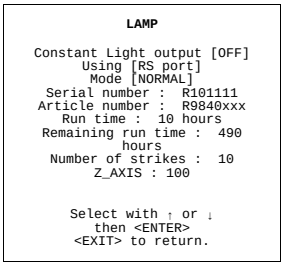
¿Cómo se abre el menú Lamp (Lámpara)?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ or ↓ para resaltar *Lamp*. (menu 9-26)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú Lamp. (menu 9-27)



Menu 9-26



Menu 9-27

¿Cómo se cambia la salida de luz constante?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ or ↓ para resaltar *Constant Light Output (Salida de luz constante)*.menu 9-27
2. Pulse **ENTER** para cambiar entre [OFF], [SLAVE] y [MASTER].

[OFF]	alimentación fija, no se adapta la alimentación.
[SLAVE]	sigue el ajuste de CLO del proyector principal. Cuando se utilice de forma independiente y necesite ajustar la salida de luz, colóquelo en Slave.
[MASTER]	el proyector principal controla la CLO en una cadena de proyectores.

Puerto vinculado

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Using* (Usando).menu 9-27
2. Pulse **ENTER** para cambiar entre [RS port] (Puerto RS) o [Comm port] (Puerto Comm).

[RS port]	se utiliza el puerto RS para crear una conexión vinculada
[Comm port]	se utiliza el puerto Comm para crear una conexión vinculada

Cambio de modo

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Mode* (Modo).menu 9-27
2. Pulse **ENTER** para cambiar entre [NORMAL] (Normal) y [ECONOMIC] (Económico).

normal	salida de luz normal
economic	salida de luz reducida (menos ruido)

9.10 Atenuación (Dimming)

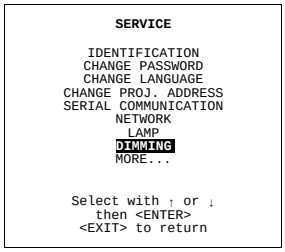
¿Qué se puede hacer?

La lámpara puede atenuarse en pequeñas fases solamente cuando se utiliza en el modo *Normal*. La atenuación puede hacerse entre los modos normal y económico.

¿Cómo se atenúa?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Atenuación (Dimming)*. (menu 9-28)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Aparece un cuadro deslizante de atenuación en la pantalla.
3. Utilice las teclas ↑ o ↓ para atenuar la lámpara hasta que se alcance la salida de luz deseada.



Menu 9-28

9.11 Logotipo BARCO

¿ Qué se puede hacer?

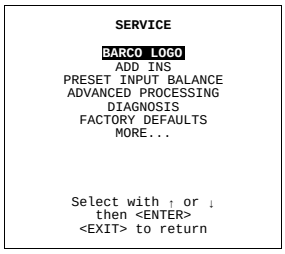
Se puede visualizar en el fondo o primer plano de la imagen el logotipo BARCO. El logotipo puede ser colocado en cualquier lugar de la pantalla.

¿Cómo añadir el logotipo BARCO o cambiar los ajustes del mismo ?

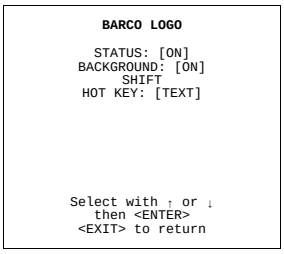
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *BARCO logo* (logotipo BARCO). (menu 9-29)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se visualizará el menú del logotipo BARCO. (menu 9-30)

   Se visualizarán los ajustes actuales. El menú contiene cuatro parámetros.



Menu 9-29



Menu 9-30

Ajustes disponibles

- ESTADO [SI/NO]
  ON : Se visualizará en pantalla el logotipo BARCO.
  OFF : No se visualizará el logotipo BARCO.
- FONDO [SI/NO]
  SI : El logotipo BARCO aparecerá sobre fondo negro.
  NO : El logotipo BARCO aparecerá sin fondo.
- DESPLAZAMIENTO
  Pulsando las teclas de flecha ↑, ↓, ← o → se puede posicionar el logotipo en cualquier sitio la pantalla.
- TECLA RAPIDA [TEXT/NO]
  NO : La función tecla rápida está desactivada.
  TEXT : La tecla TEXT del mando de distancia funciona como tecla rápida para hacer aparecer o desaparecer el logotipo Barco (sólo activa en el modo operacional).

9.12 Complementos

¿ Cómo conseguir complementos ?

Se pueden activar los complementos disponibles introduciendo su código de acceso personal al comprar esta función. Por favor, póngase en contacto con su distribuidor.

Le pedirá el número de serie de su proyector

Complementos disponibles

CLO : Tras activar, se habilita la opción ‘Constant light output’ en el menú ‘Lamp’.

Scenergix : Tras activar, se pueden ajustar las zonas de solapamiento en el modo de acceso aleatorio.

¿ Cómo activar un complemento ?

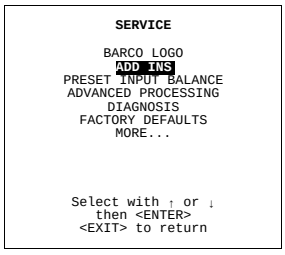
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *(Add-Ins)* (Complementos). (menu 9-31)

   Aparecerá el menú de instalación de complementos. (menu 9-32)
2. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar el complemento.
3. Pulse **ENTER** para activar.

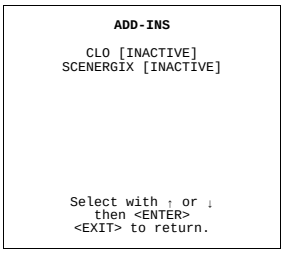
   Aparecerá el menú de instalación de complementos. (menu 9-33)
4. Escriba su código personal.

   El código contiene 16 caracteres alfanuméricos.
5. Para reprogramar el código, utilice las teclas de cursor ↑ , ↓,← o → o las teclas numéricas para los dígitos.

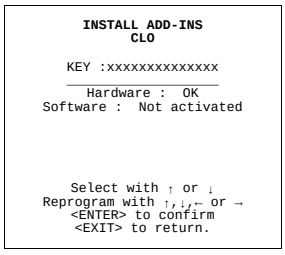
   Una vez introducido el código correcto, la indicación ’Software : no activado’ cambiará en ’activado’.
6. Pulse **ENTER** para confirmar.



Menu 9-31



Menu 9-32



Menu 9-33

9.13 Ajuste del balance de entrada

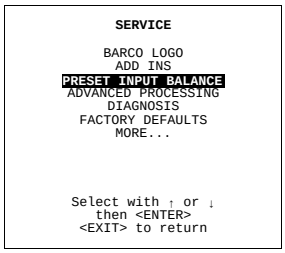
PRECAUCIÓN: Modificaciones de estos ajustes pueden afectar al buen funcionamiento del proyector !

Inicio

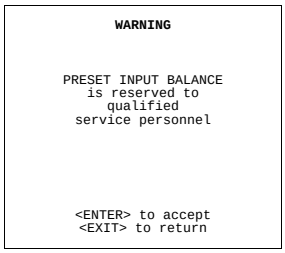
1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Preset Input Balance* (Ajuste balance entr.). (menu 9-34)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

Se visualizará el siguiente mensaje : (menu 9-35)

Preset input balance is reserved to qualified service personnel. (Reservado a personal cualificado.) If you are not qualified, press **EXIT** to cancel the panel adjustments. (Si Usted no está cualificado, pulse EXIT para volver.)



Menu 9-34



Menu 9-35

9.14 Procesamiento avanzado de imágenes

Vision general

- Retardo mínimo

9.14.1 Retardo mínimo

Finalidad

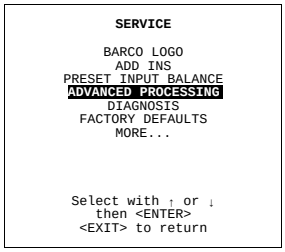
En el modo normal, el procesamiento de imágenes (escalamiento y desentrelazado) en proyectores DLP introduce unos cuadros de retardo (de la entrada a la pantalla). Si se pone la opción *Minimum Delay* a "ON", se desactiva el escalamiento y desentrelazado en el procesamiento de la imagen y se reduce el retardo del proyector (de la entrada a la pantalla) a UN cuadro, que es causado por el formateador (una restricción de la tecnología DLP). Esta función sirve para visualizar tanto señales nativas como señales progresivas con un retardo mínimo, utilizando la resolución completa del proyector. Se visualizan las señales en otros formatos sin escalamiento y entrelazadas.

Se puede hacer uso de esta función si el proyector no puede aplicar un retardo adicional. Por ejemplo, cuando el proyector proyecta la salida de una conexión en lazo DVI de otro proyector DLP o si un escalador/desentrelazador externo procesa la imagen.

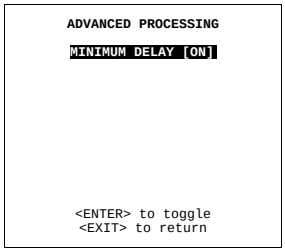
¿ Cómo ajustar ?

1. Pulse las teclas de flecha ↑ o ↓ para resaltar *Advanced Processing* (Procesamiento avanzado). (menu 9-36)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   A continuación, se visualizará el menú de *Advanced Processing*. (menu 9-37)
3. Seleccione *Minimum Delay* (retardo mínimo) y pulse ENTER para conmutar entre [ON] y [OFF].



Menu 9-36



Menu 9-37

9.15 Diagnóstico (Diagnosis)

9.15.1 ¿Cómo se inicia el diagnóstico?

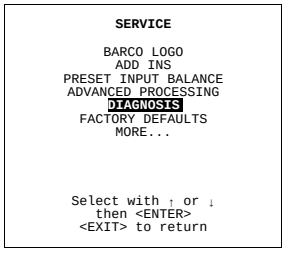
¿Qué puede verse?

El menú Diagnóstico (Diagnosis) brinda la posibilidad de seleccionar una descripción los IC controlados por I^2C y del trabajo del formateador.

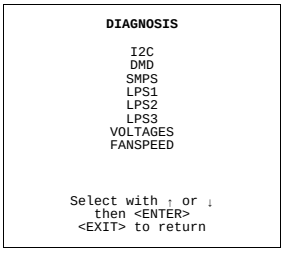
Inicio

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Diagnóstico (Diagnosis)*. (menu 9-38)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú Diagnóstico (Diagnosis). (menu 9-39)



Menu 9-38



Menu 9-39

9.15.2 Diagnóstico I²C (I² Diagnoses)

LPS

Alimentación de la lámpara

SMPS

Alimentación de modo conmutado

FIB

Placa de interfaz del formateador

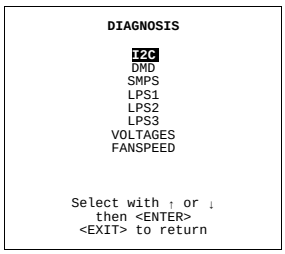
¿Cómo se selecciona?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *I2C*. (menu 9-40)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

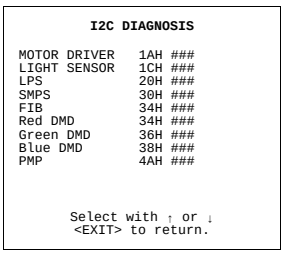
   Se muestra una descripción del Diagnóstico I2C.

   Si la indicación detrás del código hexadecimal es de color verde, el estado es normal.

   Si la indicación es de color rojo, existe un problema en la dirección indicada. (menu 9-41)



Menu 9-40



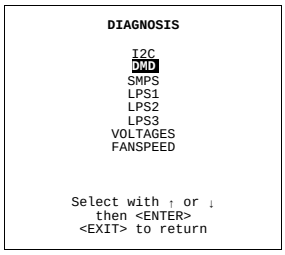
Menu 9-41

9.15.3 DMD

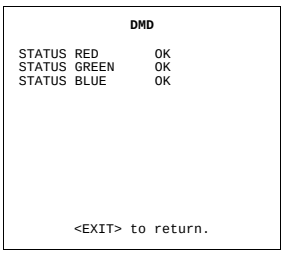
¿Cómo se selecciona la descripción?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *DMD*. (menu 9-42)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

Se muestra una descripción del trabajo de los DMD. (menu 9-43)



Menu 9-42



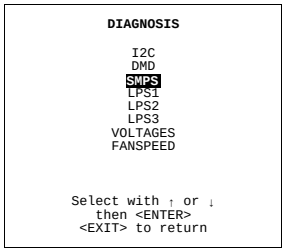
Menu 9-43

9.15.4 SMPS

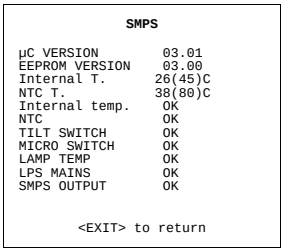
¿Cómo se selecciona la descripción?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *SMPS*. (menu 9-44)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú de descripción de SMPS. (menu 9-45)



Menu 9-44



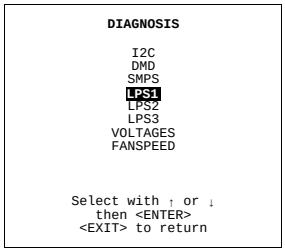
Menu 9-45

9.15.5 LPS (alimentación de la lámpara)

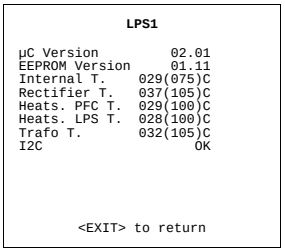
¿Cómo se selecciona la descripción?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *LPS*. (menu 9-46)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se abre el menú de descripción de *LPS*. (menu 9-47)



Menu 9-46



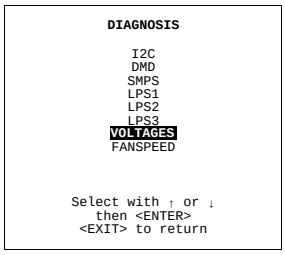
Menu 9-47

9.15.6 Voltajes (Voltages)

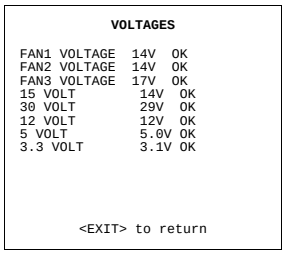
¿Cómo se selecciona la descripción?

1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Voltajes (Voltages)*. (menu 9-48)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

Se abre la ventana de descripción de *Voltaje (Voltage)*. (menu 9-49)



Menu 9-48



Menu 9-49

9.16 Factory defaults (Valores de fábrica)

¿Qué se puede hacer?

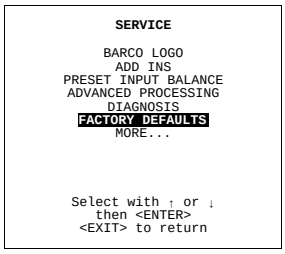
El proyector define todas las opciones en los valores de fábrica, los cuales se almacenan en el proyector de forma predeterminada. Se eliminan todas las opciones personalizadas y se eliminan los archivos personalizados.

¿Cómo se regresa a los valores de fábrica?

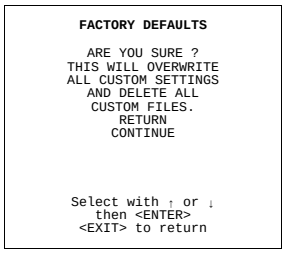
1. Pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Factory defaults* (Valores de fábrica). (menu 9-50)
2. Pulse **ENTER** para seleccionar.

   Se muestran la confirmación y el menú de advertencia de *Factory defaults*. (menu 9-51)
3. Are you sure to restore the factory defaults ? (¿Seguro de que desea restaurar los valores de fábrica?)
   Si afirmativo, pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar*Continue* (Continuar).

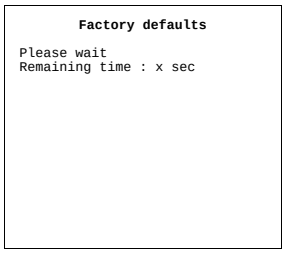
   Aparece un mensaje. (menu 9-52)
   Si no, pulse la tecla de cursor ↑ o ↓ para resaltar *Return* (Regresar).



Menu 9-50



Menu 9-51



Menu 9-52

La restauración de los valores de fábrica podría tomar un tiempo. Al finalizar, el proyector se podría reiniciar automáticamente y se cargan los valores de fábrica.

10. TECLAS DE FUNCIÓN PROGRAMABLES

10.1 Teclas de función

¿ Qué se puede hacer con estas teclas ?

Las cinco teclas de función situadas en la parte superior de un control remoto adaptado pueden ser programadas para tener acceso directo a casi cualquier función de ajuste.

¿ Cómo se puede programar una tecla de función ?

Sólo se puede programar las teclas de función en el modo de ajuste. Proceda de la siguiente manera:

1. Recorre los menús hasta que aparezca en pantalla la función deseada.
2. Pulse la tecla de función deseada para la función seleccionada.

   Se visualizará el mensaje : " <F1> will be used to quickly access this menu". (<F1> servirá para acceder directamente a esta función.) (menu 10-1)

```
          CONFIRM
      QUICK ACCESS

    <F1> will be used
    to quickly access
        this menu.




    <ENTER> to confirm
     <EXIT> to cancel
```

Menu 10-1

A. ARCHIVOS DE DEFINICIÓN DE ENTRADA ESTÁNDAR

A.1 Descripción de la tabla

Descripción de la tabla

Los siguientes archivos de origen estándar están previamente programados en el proyector.

Nombre[1]	Resolución[2]	Fvert Hz[3]	FHor kHz[4]	Fpix MHz[5]	Ptot[6]	Pact[7]	Ltot[8]	Lact[9]
1600_48V	1600x600i	48,040	62,500	135,000	2160	1600	651	600
1600_60V	1600x1200	60,000	75,000	162,000	2160	1600	1250	1200
1600_65V	1600x1200	65,000	81,250	175,500	2160	1600	1250	1200
1600_70V	1600x1200	70,000	87,500	189,000	2160	1600	1250	1200
8514_A	1024x384i	43,479	35,522	44,900	1264	1024	409	384
CGA	640x200	59,924	15.700	14.318	912	640	262	200
COMPUSC4	1024x480i	29,945	30,694	39,779	1296	1024	512	480
DVI_LOOP	1400x1050	56,005	63,902	107,866	1688	1400	1141	1050
ED	735x480	59,943	31,470	28,638	910	735	525	480
EGA	640x350	59,702	21,851	16,257	744	640	366	350
EWS_50	1280x1024	50,000	52,350	87,948	1680	1280	1047	1024
EWS_60	1280x1024	60,000	63,900	107,352	1680	1280	1065	1024
EWS_60V	1280x1024	60,282	63,657	110,000	1728	1280	1056	1024
EWS_72	1280x1024	72,000	76,968	130,076	1690	1280	1069	1024
EWS_75	1280x1024	75,025	79,976	135,000	1688	1280	1066	1024
FMR	640x400i	42,323	36,440	28,570	784	640	431	400
FMTO_2	640x400	55,370	24,370	21,056	864	640	440	400
HD_24P	1920x1080	24,000	27,000	74,250	2750	1920	1125	1080
HD_24SF	1920x540	48,043	27,000	74,250	2750	1820	562	540
HD_25I	1920x540I	25,000	28,125	74,250	2640	1920	563	540
HD_25P	1920x1080	25,000	28,125	74,250	2640	1920	1125	1080
HD_30I	1920x540I	30,000	33n750	74,250	200	1920	563	540
HD_30I_2	1920x517I	30,000	33,750	74,250	2200	1920	563	517
HD_30P	1920x1080	30,000	33,750	74,250	2200	1920	1125	1080
HD_60P	1920x720	60,000	45,000	74,250	1650	1280	750	720

1. Nombre: nombre del archivo, contiene los ajustes.
2. Resolución: resolución de imagen, cuando contiene ..i al final, significa que está entrelazada.
3. Fvert Hz: frecuencia de marco vertical de la entrada
4. FHor kHz: frecuencia horizontal de la entrada
5. Fpix MHz: frecuencia de píxel
6. Ftot: píxeles totales en una línea horizontal.
7. Pact: píxeles activos en una línea horizontal.
8. Ltot: líneas totales en un campo
9. Lact: líneas activas en un campo.

Nombre[1]	Resolución[2]	Fvert Hz[3]	FHor kHz[4]	Fpix MHz[5]	Ptot[6]	Pact[7]	Ltot[8]	Lact[9]
HDMAC	1252x570i	25,020	31,250	39,125	1252	1024	625	570
INTER_GR	1184x886	67,170	61,796	92,941	1504	1184	920	886
MAC_2	640x480	66,667	35,000	30,240	864	640	525	480
MAC_3	512x384	60,147	24,480	15,667	640	512	407	384
MAC_4	560_384	60,147	24,480	17,234	704	560	407	384
MAC_5	512x342	60,158	22,259	16,670	704	512	370	342
MAC_6	832x624	74,546	49,722	57,280	1152	832	667	624
MAC_7	1024x768	74,907	60,150	80,000	1330	1024	803	768
MAC_LC	640x480	66,619	34,975	31,338	896	640	525	480
MAC_POR	640x870	74,996	68,846	57,280	932	640	918	870
MUSE	1172x518i	30,000	33,750	37,125	1172	1024	563	518
MXGA_70	1152x864	70,014	63,853	94,502	1480	1152	912	864
MXGA_75	1152x864	74,999	67,499	107,999	1600	1152	900	864
MXGA_85	1152x864	85,000	77,095	121,502	1576	1152	907	864
PAM500	640x400	60,000	26,400	22,810	864	640	440	400
PAM800	1120x375i	44,936	36,443	50,000	1372	1120	406	375
PC98_1	640x400	56,416	24,823	21,050	848	640	440	400
PC98_2	1120x375i	39,994	32,835	47,840	1457	1120	411	375
PC98_3	1120x750	60,000	50,000	78,569	1571	1120	833	750
S1152_66	1152x900	66,004	61,846	94,500	1528	1152	937	900
S1152_76	1152x900	76,637	71,809	108,000	1504	1152	937	900
S1600_67	1600x1280	66,931	89,286	200,000	2240	1600	1334	1280
SDI_625	675x2781	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
SDI_525	675x2401	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
SG_50	1600x1200	50,000	62,500	130,313	2085	1600	1250	1200
SG_60_1	1280x1024	60,002	63,902	107,355	1680	1280	1065	1024
SG_60_2	1024x768	60,000	48,780	64,390	1320	1024	813	768
SG_60_3	960x680	60,000	43,200	54,432	1260	960	720	680
SG_60_4	1600x1200	60,000	75,000	156,375	2085	1600	1250	1200
SUNEWS67	1280x1024	67,189	71,691	117,000	1632	1280	1067	1024
SUNEWS76	1280x124	76,107	81,130	135,000	1664	1280	1066	1024
SUNXGA60	1024x768	59,984	48,287	64,125	1328	1024	805	768

Nombre[1]	**Resolu-ción[2]**	**Fvert Hz[3]**	**FHor kHz[4]**	**Fpix MHz[5]**	**Ptot[6]**	**Pact[7]**	**Ltot[8]**	**Lact[9]**
SUNXGA70	1024x768	70,041	56,596	74,250	1312	1024	808	768
SUNXGA77	1024x768	77,069	62,040	84,375	1360	1024	805	768
SUP_MAC	1024x768	60,000	48,780	63,999	1312	1024	813	768
SVGA_56V	800x600	56,250	35,156	36,000	1024	800	625	600
SVGA_60V	800x600	60,317	37,879	40,000	1056	800	628	600
SVGA_72V	800x600	72,084	48,080	50,003	1040	800	667	600
SXGA+_1	1400x1050	59,945	63,902	107,866	1688	1400	1066	1050
SXGA+_2	1400x1050	83,854	91,149	171,361	1880	1400	1087	1050
VGA_72V	640x480	72,800	37,856	31,496	832	640	520	480
VGA_GR	640x480	59,941	31,469	25,175	800	640	525	480
VGA_TXT	720x400	70,087	31,469	28,322	900	720	449	400
VGA75ISO	640x480	75,000	39,375	31,500	800	640	525	480
VID525_2	1024x240	30,027	15,734	20,140	1280	1024	262	240
VID625_2	1024x278	24,960	15,625	20,000	1280	1024	278	313
VIDEO525	1302x239i	29,970	15,734	32,207	1302	1024	263	239
VIDEO625	1024x278i	25,000	15,625	31,984	1310	1024	313	278
VWSCP_50	1280x1024	49,109	52,351	88,368	1688	1280	1066	1024
VWSCP_60	1280x1024	72,002	76,970	129,310	1680	1280	1069	1024
XGA_60	1024x768	60,000	48,360	64,996	1344	1024	806	768
XGA_70	1024x768	70,000	57,050	78,044	1368	1024	815	768
XGA_70V	1024x768	69,705	56,182	74,610	1328	1024	806	768
XGA_72	1024x768	71,955	58,140	80,000	1376	1024	808	768
XGA_75	1024x768	75,781	61,080	86,000	1408	1024	806	768
XGA75_GS	1024x768	74,534	59,701	79,284	1328	1024	801	768

Tabla A-1

B. FILTROS DE POLVO INTEGRADOS

B.1 Proyectores de primera serie con filtros de polvo integrados

Vision general

- El filtro de polvo en el lado frontal
- El filtro de polvo en el lado posterior
- El filtro de polvo en el lado inferior

AVISO: Solamente un técnico especializado puede abrir el proyector.

B.1.1 El filtro de polvo en el lado frontal

Herramientas necesarias

- Llave hexagonal, 8 mm
- Destornillador plano, 5 mm
- Destornillador Philips

¿ Qué se debe hacer ?

Para tener acceso a los filtros de polvo frontales, se debe desmontar la cubierta posterior.

¿ Cómo remover ?

1. Quite el objetivo (véase el capítulo sobre objetivos).
2. Desenrosque los pernos de los zócalos de apilamiento. (imagen B-1)
3. Quite los zócalos de apilamiento.
4. Afloje el tornillo de seguridad del módulo de entradas. (imagen B-2)
5. Extraiga un poco el módulo de entradas.
6. Afloje el tornillo situado en el lado frontal. (imagen B-3)
7. Desmonte la cubierta posterior, véase "El filtro de polvo en el lado posterior", página 128.
8. Desenrosque el tornillo situado en el lado superior y derecho.
9. Quite la cubierta superior.
10. Desenrosque los 4 tornillos que fijan el filtro de polvo. (imagen B-4)
11. Retire el filtro de polvo en el lado interior de la cubierta.

Imagen B-1
Desmontaje de los zócalos de apilamiento

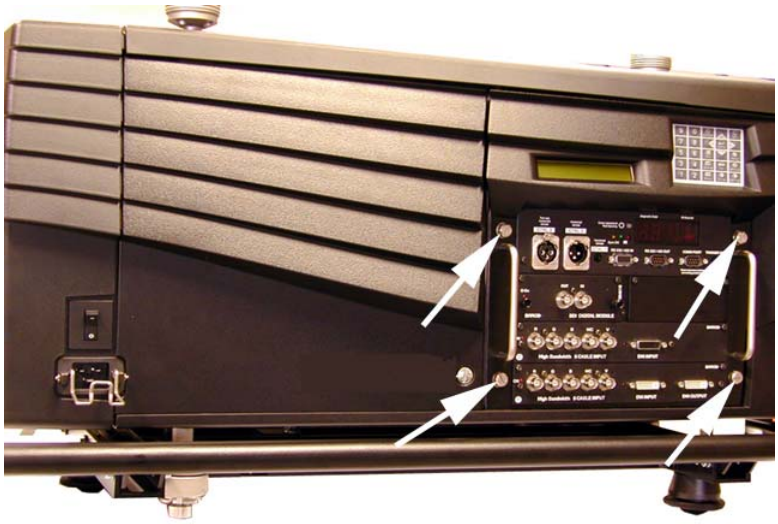


Imagen B-2
Extraer el módulo de entradas

Imagen B-3
Tornillo frontal de la cubierta superior

Imagen B-4
Desmontaje del filtro de polvo

¿ Cómo limpiar ?

1. Limpie el filtro de polvo con un paño seco o con aire comprimido.

Proceda en orden inverso para volver a montar los filtros de polvo y la cubierta. Asegúrese de que la protección contra la luz dispersa esté fija firmemente en su sitio.

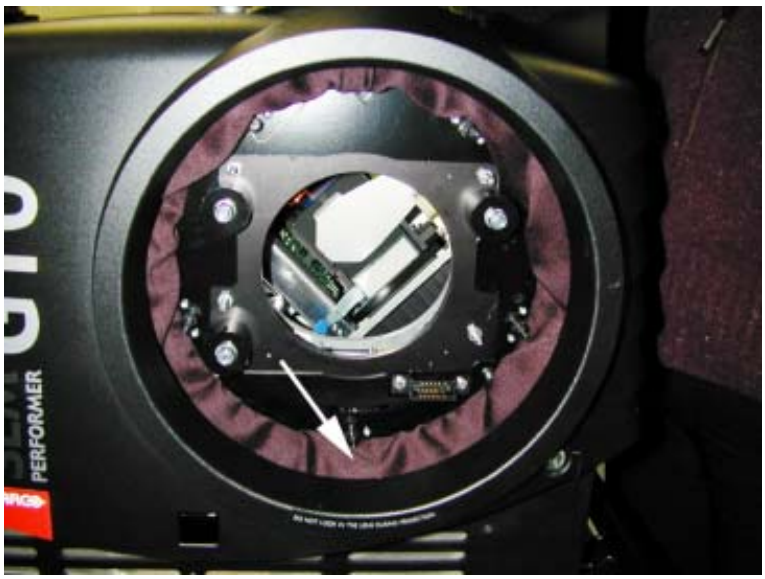


Imagen B-5

B.1.2 El filtro de polvo en el lado posterior

Herramientas necesarias

- Destornillador plano
- Destornillador Philips

¿ Qué se puede hacer ?

Para tener acceso a los filtros de polvo, se debe desmontar la cubierta posterior.

¿ Cómo remover ?

1. Afloje los 3 tornillos situados en el lado posterior. (imagen B-6)
2. Quite la cubierta.
3. Desenrosque dos veces los 4 tornillos para remover los filtros de polvo en el lado posterior de la cubierta. (imagen B-7)
4. Retire los filtros de polvo.
5. Desenrosque los 4 tornillos y retire el filtro de polvo. (imagen B-8)

Imagen B-6
Desmontaje de la cubierta posterior.

Imagen B-7
Desmontaje de los filtros de polvo

Imagen B-8
Desmontaje del filtro de polvo

¿ Cómo limpiar ?

1. Limpie el filtro de polvo con un paño seco o con aire comprimido.

Proceda en orden inverso para volver a montar los filtros de polvo y la cubierta.

B.1.3 El filtro de polvo en el lado inferior

Herramientas necesarias

Sin herramientas.

¿ Cómo remover ?

1. Pulse ambas lengüetas del filtro de polvo situadas en la parte frontal del proyector hasta que el filtro esté removido por completo. (imagen B-9)

Imagen B-9
Filtro de polvo en el lado inferior.

¿ Cómo limpiar ?

1. Limpie el filtro de polvo con un paño seco o con aire comprimido.
2. Vuelva a montar el filtro de polvo.

B.2 Proyectores de serie reciente con filtros de polvo integrados

PRECAUCIÓN: Siempre debe apagar el proyector antes de limpiar o reemplazar los filtros de polvo.

Para evitar la contaminación del proyector con los filtros de polvo que ha quitado, limpie los filtros lejos del proyector o de preferencia en otra habitación.

B.2.1 Colocación de los filtros de polvo

¿Dónde se colocan?

A fin de proteger el proyector de la contaminación interna debida al enfriamiento del aire forzado, los filtros de polvo se colocan en la entrada de aire del proyector. Por esta razón, se incluyen 2 revestimientos en la parte frontal y trasera del proyector, los cuales contienen filtros de aire.

Imagen B-10
Ubicación de los filtros de polvo

A Filtro de polvo en la parte frontal del proyector

B Filtro de polvo en la parte trasera del proyector

Número de pedido de los filtros de aire

No. de pedido	Descripció
R8454096k	Paquete de 6 filtros de aire
R84540924K	Paquete de 24 filtros de aire

B.2.2 Limpieza o reemplazo de los filtros de polvo

B.2.2.1 Filtro de polvo de la parte frontal del proyector

Herramientas necesarias

Destornillador Philips P1 o destornillador plano de 5 mm.

¿Cómo se extrae?

1. Si el proyector se monta en una mesa, coloque una mano (A) debajo del revestimiento del filtro (el filtro de polvo se cae al aflojar los tornillos fijos). (imagen B-11)
2. Afloje los 4 tornillos fijos (B) a la vez que asegura el revestimiento del filtro a la parte frontal del proyector.

   El filtro de polvo se libera y puede extraerse (C) para su limpieza o reemplazo. (imagen B-12)

Imagen B-11
Saque el filtro de polvo de la parte frontal

Imagen B-12
Extracción del filtro de polvo del revestimiento

¿Cómo se limpia?

1. Coloque el filtro de aire sucio lejos del proyector o de preferencia en otra habitación.

2. Limpie el polvo con un cepillo suave o sóplelo con aire comprimido.
   Truco: *Los filtros de aire dañados o demasiado sucios siempre deben reemplazarse por nuevos.*

Reinstalación del filtro limpio o nuevo

1. Deslice el filtro de aire (A) en el revestimiento y sosténgalo con una mano (B). (imagen B-13)
2. Apriete los 4 tornillos fijos (C) para asegurar el filtro de aire en el revestimiento.

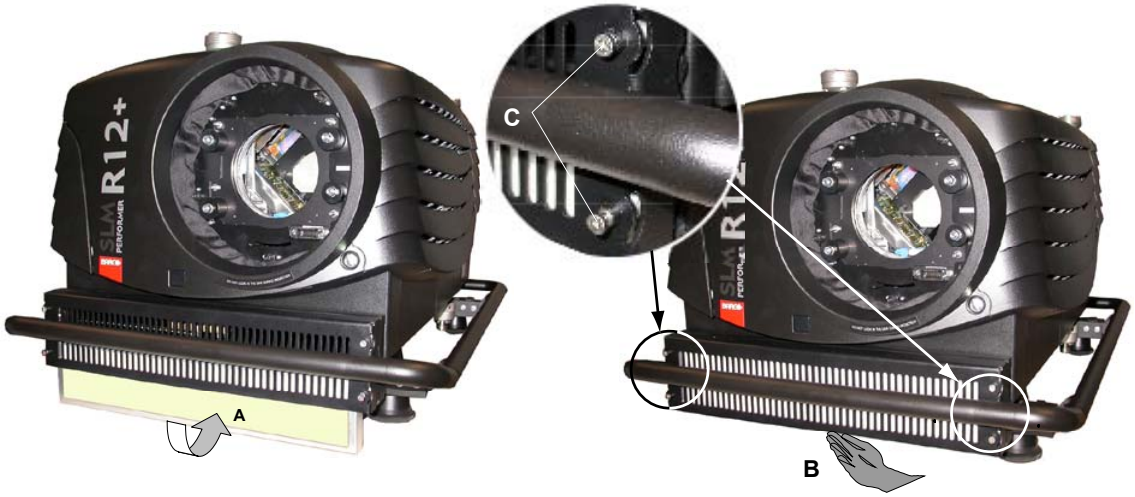


Imagen B-13

B.2.2.2 Filtros de polvo en la parte trasera del proyector

Acceso a los filtros de aire

Para el acceso a los filtros de aire de la parte trasera del proyector, primero debe quitar la cubierta posterior del proyector.

Herramientas necesarias

Llave Allen de 3 mm

Extracción de la cubierta trasera del proyector

1. Gire los 3 tornillos fijos 180 grados en dirección contraria a las manecillas del reloj, a la vez que asegura la cubierta trasera en el marco del proyector. (imagen B-14)
2. Quite la cubierta trasera del proyector.

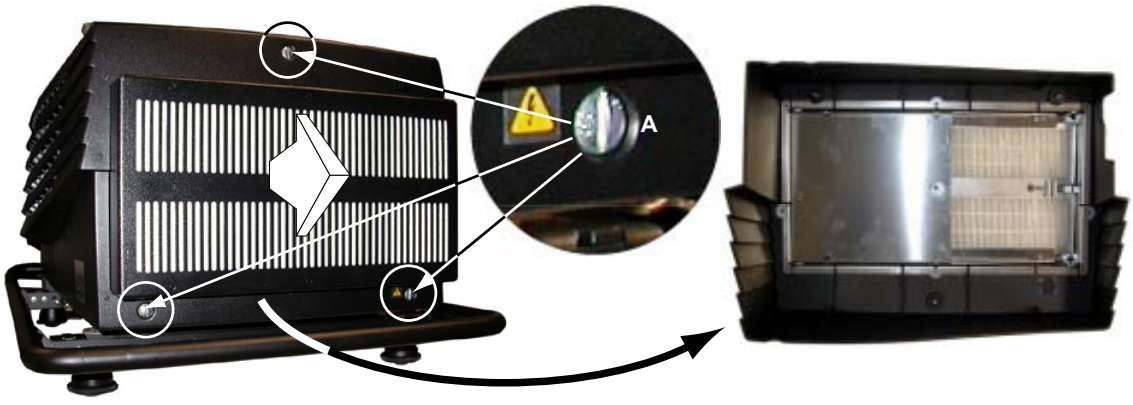


Imagen B-14
Extracción de la cubierta trasera del proyector

Extracción de los filtros de aire

1. Afloje los 6 tornillos hexagonales (B), a la vez que asegura la placa de sujeción metálica (A) a la cubierta trasera. (imagen B-15)
2. Deslice la placa de sujeción metálica hacia la derecha hasta que la cabeza del tornillo coincida con la abertura de la placa.
3. Quite la placa de sujeción metálica de la cubierta trasera.
4. Afloje los 3 tornillos hexagonales (C), a la vez que asegura la barra de sujeción (D) a la cubierta trasera. (imagen B-16)

5. Deslice la barra de sujeción metálica hacia la derecha hasta que la cabeza del tornillo coincida con la abertura de la placa.
6. Quite la barra de sujeción metálica de la cubierta trasera.

   Se pueden quitar ambos filtros de aire (E) para su limpieza o reemplazo. (imagen B-17)

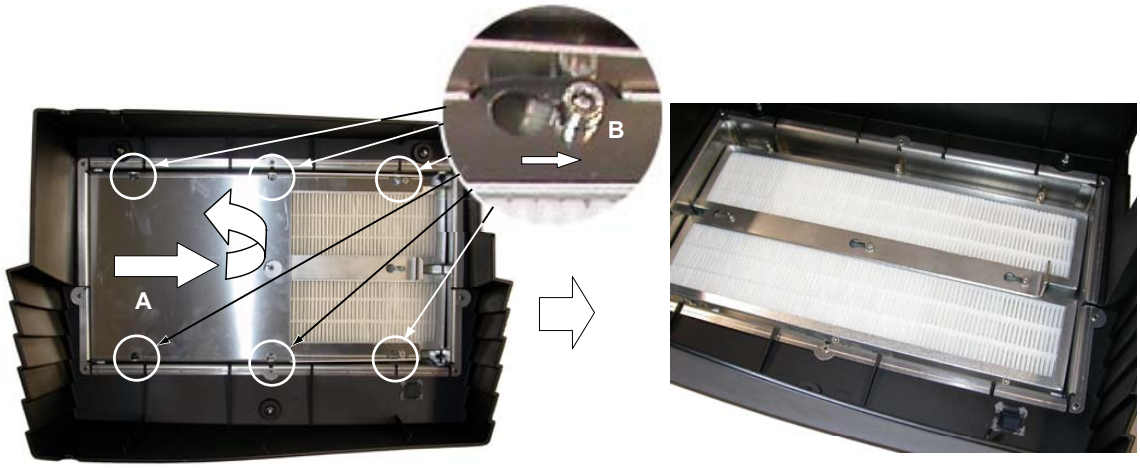


Imagen B-15
Extracción de la placa de sujeción metálica

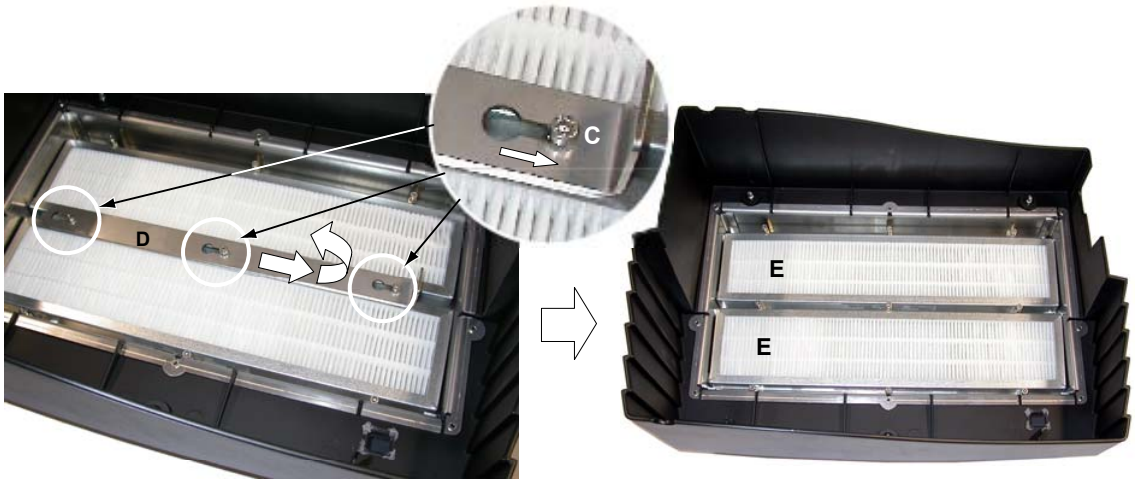


Imagen B-16
Extracción de la barra de sujeción metálica

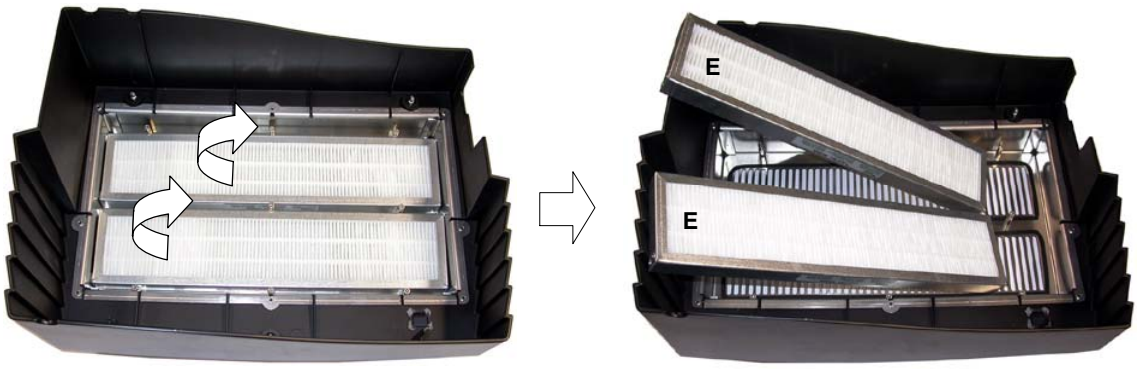


Imagen B-17
Extracción del filtro de aire

¿Cómo se limpia?

1. Coloque el filtro de aire sucio lejos del proyector o de preferencia en otra habitación.
2. Limpie el polvo con un cepillo suave o sóplelo con aire comprimido.
   Truco: *Los filtros de aire dañados o demasiado sucios siempre deben reemplazarse por nuevos.*

Reinstalación del filtro de aire limpio o nuevo

1. Coloque los filtros de aire (A) en el sitio correspondiente en la cubierta trasera del proyector. (imagen B-18)
2. Coloque la barra de sujeción metálica (B) en el sitio correspondiente, deslícela hacia la izquierda y apriete los 3 tornillos para asegurarla (C).
3. Coloque la placa de sujeción metálica (D) en el sitio correspondiente, deslícela hacia la izquierda y apriete los 6 tornillos para asegurarla (E). (imagen B-19)
4. Reinstale la cubierta trasera en el proyector y gire los tornillos fijos (A) 180 grados en dirección de las manecillas del reloj para asegurarla. (imagen B-20)

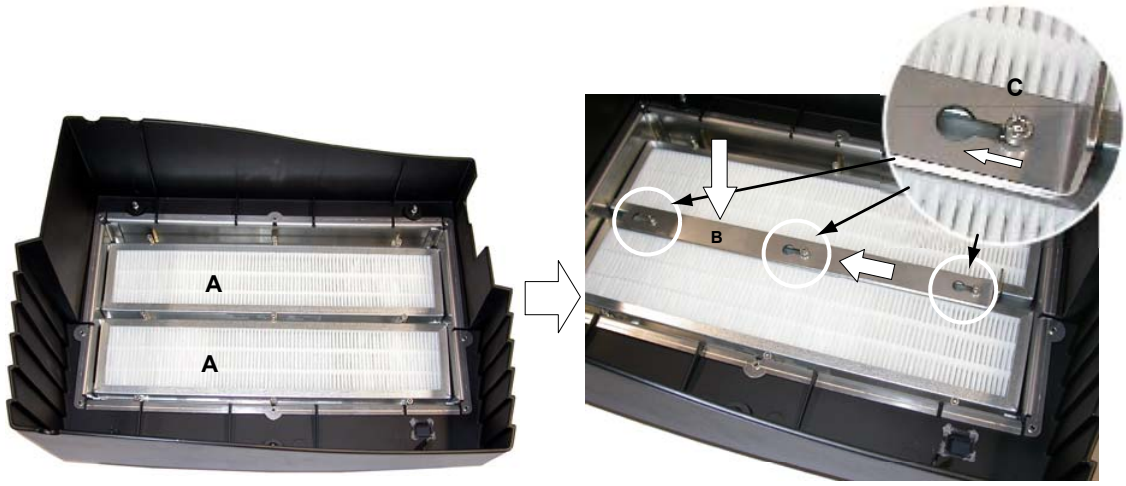


Imagen B-18
Montaje de la barra de sujeción

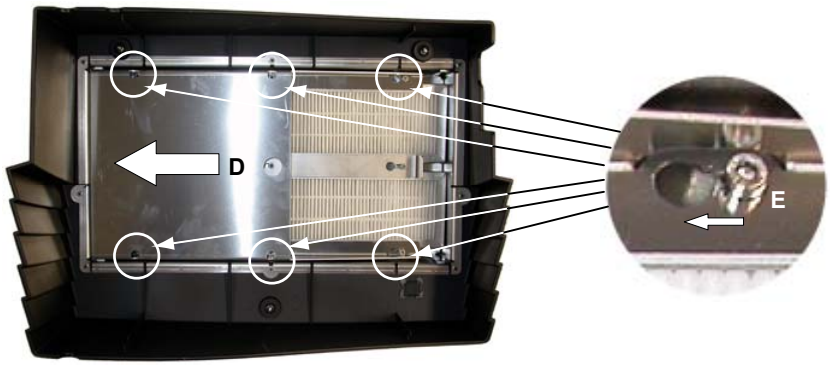


Imagen B-19
Montaje de la placa de sujeción

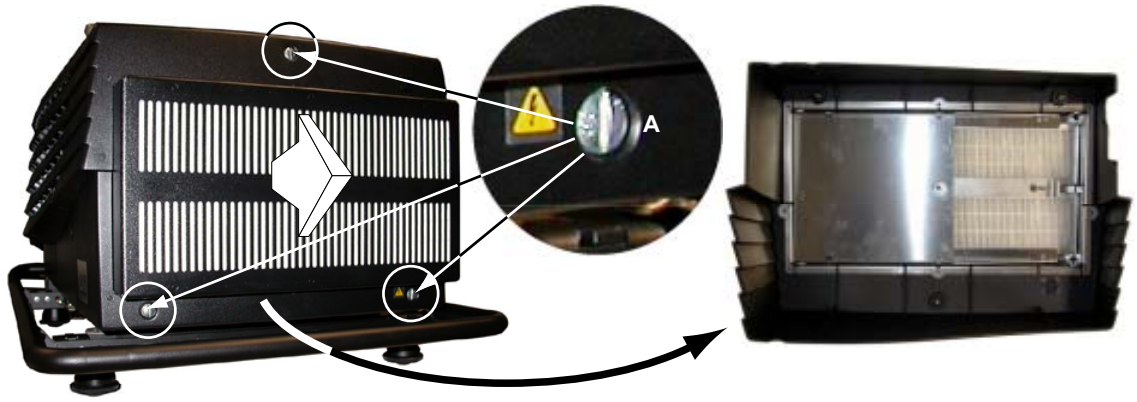


Imagen B-20
Montaje de la cubierta trasera del proyector.

C. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

C.1 Códigos de error

Descripción

La tabla siguiente describe los códigos de error más importantes que se muestran en la pantalla LED del proyector.

Código de error	Descripción	Ocasionado por	Acción
2002	error al iniciar la lámpara	• encendido caliente • lámpara con muchos encendidos • tiempo de servicio máximo excedido	• Deje que la lámpara se enfríe durante al menos 3 minutos. • Reemplace la lámpara con una nueva
6000	cambio de inclinación	el ángulo de inclinación está fuera de las especificaciones	• Correct projection installation. • Cambie la posición de modo que el ángulo de inclinación esté dentro de las especificaciones.
5002	aumento de la temperatura ambiente	la temperatura ambiente detectada por el proyector está por encima de los 45°C	Enfríe el entorno donde está instalado el proyector.
1100	Aumento de la temperatura de la lámpara	lámpara caliente	Deje que se enfríe la lámpara
3004	Error en el ventilador superior	el ventilador no está funcionando error	Llame a un técnico de servicio calificado
3005	Error en el ventilador de ánodo	el ventilador no está funcionando error	Llame a un técnico de servicio calificado
3006	Error en el ventilador de cátodo	el ventilador no está funcionando failure	Llame a un técnico de servicio calificado
2000	No se detecta la LPS	no hay comunicación con la fuente de alimentación de la lámpara	Llame a un técnico de servicio calificado
2506	Error al encender la lámpara	• encendido caliente • la lámpara tiene muchos encendidos • tiempo de servicio máximo excedido	• Deje que se enfríe la lámpara durante al menos 3 minutos. • Reemplace la lámpara con una nueva Si el problema continúa, If problem persists, llame a un técnico de servicio calificado
5001	Temperatura de DMD	• la temperatura de uno o más DMD es demasiado alta • la temperatura de uno o más DMD es demasiado baja	Deje que se enfríe el proyector. Si el problema continúa, If problem persists, llame a un técnico de servicio calificado
1102	Inserción incorrecta de la lámpara	• La lámpara no está completamente insertada • Los tornillos no están apretados	• Verifique la posición de la lámpara • Apriete los tornillos

Código de error	Descripción	Ocasionado por	Acción
4004	SMPS EEPROM dañada	• sin EEPROM en SMPS • Programación errónea de EEPROM en SMPS	Descargue el software adecuado
4108	Voltaje bajo del ventilador agrupado 1		Llame a un técnico de servicio calificado
4109	Voltaje bajo del ventilador agrupado 2		Llame a un técnico de servicio calificado
4110	Voltaje bajo del ventilador agrupado 3		Llame a un técnico de servicio calificado
4111	30V muy bajo		Llame a un técnico de servicio calificado
4112	15V muy bajo		Llame a un técnico de servicio calificado
4113	12V muy bajo		Llame a un técnico de servicio calificado
4114	5V muy bajo		Llame a un técnico de servicio calificado
4115	3V3 muy bajo		Llame a un técnico de servicio calificado
4005	Versión errónea de SMPS	SMPS antiguo en el proyector	Reemplácelo con una placa R764349

GLOSARIO

Apertura 2:2

El proceso de transferencia del formato de 24 marcos por segundo a video mediante la repetición de cada marco (utilizado para PAL DVD) como dos campos de video. (AD)

Artefactos

Efectos indeseables o anomalías en una imagen de vídeo. Estas anomalías se producen durante el procesamiento de la imagen y deben ser eliminadas para conseguir una imagen de alta calidad. Las anomalías más frecuentes en fuentes analógicas son interferencias entre las señales de crominancia y luminancia (cross color y cross luminancia). La anomalía más frecuente en fuentes digitales es la producción de macro bloques, que se parece a la pixelación de la imagen.

DHCP

Dynamic host configuration protocol

Dirección de proyector

La dirección programada en el proyector que permite manejarlo individualmente.

Dirección general

Dirección por defecto. Los proyectores ejecutan los comandos de un mando a distancia en el cual está programada la dirección general.

Espacio de color

El espacio de color es una representación matemática de un color. Por ejemplo, el espacio de color RGB está basado en el sistema de coordenadas cartesianas.

FIB

Placa de interfaz del formateador

LPS

Alimentación de la lámpara

PiP

PiP es la abreviatura de "Picture in Picture" (Imagen en Imagen) y permite visualizar simultáneamente múltiples ventanas, cada una conteniendo una diferente imagen. Se puede visualizar tanto fuentes de vídeo como de datos.

Pulldown 3:2

Es una técnica para convertir los 24 cuadros/segundo del formato fílmico a 30 cuadros/segundo (60 campos) o 25 cuadros/segundo (50 campos), separando un cuadro de película en tres campos de vídeo y el siguiente cuadro de película en dos campos de vídeo, etc. Esto significa que los campos de cada dos cuadros de vídeo vienen de diferentes cuadros de película lo cual hace imposible la rotoscopia. También se debe tenerlo en cuenta durante la edición. Equipos sofisticados pueden descomponer la secuencia pulldown 3:2 para posibilitar una operación cuadro por cuadro y después pueden recomponer la secuencia 3:2. La secuencia pulldown 3:2 se repite cada cinco cuadros de vídeo y cada cuatro cuadros de película. Estos últimos se indican con las letras A - D. Solamente el cuadro de película A está convertido completamente en un solo cuadro de vídeo y tiene un solo código de tiempo, volviéndolo en el punto de edición de la secuencia de vídeo.

SMPS

Alimentación de modo conmutado

ÍNDICE

A

Acceso aleatorio 60, 74, 81–82, 86
  Geometría 74
    Introducción 74
  Gestión de Imagen 60
  PiP 86
  Scenergix 81–82
    Zona de solapamiento horizontal 81
    Zona de solapamiento vertical 82
  ScenergiX 81
Acceso Aleatorio 83, 85
  Scenergix 83, 85
    Ajuste del tamaño 83
    Nivel de negro 85
Acceso aleatorio (Random Access) 59, 68, 74, 88
  Ajuste de imagen (Picture Tuning) 68
  Geometría (Geometry) 74
  Guardar cambios (Save Changes) 88
  Inicio 59
Acceso aleatorio (Randon Access) 79
  Scenergix 79
Ajuste 50–51, 58
  Ajuste rápido 50
    Lente 50
  Configuración rápida 51
    Color en pantalla 51
  Display LCD local 58
Ajuste de imagen (Picture Tuning) 68–72
  Balance de entrada (Input Balance) 71–72
    Balance del negro (Black Balance) 72
    RGB 72
  Espacio de color (Color Space) 70
  Gamma 70
  Inicio 68
  Reducción del ruido (Noise Reduction) 71
  Temperatura de color (Color Temperature) 69
    Temperaturas disponibles 69
Ajuste del eje Z 20
Ajuste rápido 50
  Lente 50
Antes de comenzar 47–48, 50, 52
  Configuración rápida 50
  El mando a distancia y el teclado local 47
  Manejo del proyector 48
  Terminología 47
  Uso del mando a distancia 52
Apagado del proyector 33, 49
Apilado de proyectores 26
Archivos de entrada estándar 121
archivos de origen 121
  estándar 121

B

Balance de entrada 73
  Balance de negros 73
    Fuente digital 73
Balance de entrada (Input Balance) 72
  Balance del negro (Black Balance) 72

C

Conexiones 31, 33–35, 37–38, 41, 44, 49
  Alimentación 31
  Apagado del proyector 33, 49
  Comunicación 41, 44
    Periféricos 44
    RS232 41
    RS422 41
  Encendido 31
  Entrada HD SDI 38
  Entrada SDI 37
  Entradas mediante RCVDS05 34
  Fuentes de entradas 33
  Inserción de módulos 34
  ranura fija 35
  Red 44
Configuración rápida 50
  Idioma 50
Connections 39
  Decodificador digital de vídeo 39
Contraseña 57, 102
  Cambiar 102
  Introducción 57
  Protección 57
  Uso 57

D

Diagnóstico (Diagnosis) 116
  LPS 116
  SMPS 116
  Voltajes (Voltages) 116
Dimensiones 7–9
  Dimensiones del proyector 8
  Dimensiones del proyector (incluyen los filtros de polvo) 9
Dimensiones del proyector 8
Dirección 55
  Programación 55
    Mando a distancia 55
Directrices de instalación 11–12, 16, 20, 25
  Ajuste del eje Z 20
  Colocación de la lámpara 20
  Entorno 11
  General 11
  Inclinación del proyector 16
  Inspección de las condiciones 11
  Instalación de la batería 25
  Montaje de la lámpara 16
  Rayos láser 11
  Temperatura ambiente 11
  Tipo de pantalla 12

E

El modo de ajuste 57
  Inicio 57
Embalaje 7–8
  Contenido de la caja 7
  Lámpara 8
  Lente 8
  Proyector 7
Encendido 31
Entrada SDI 37
Entradas 33
  Entradas disponibles 33

F

Filtro de polvo 125, 128–129, 131
  Lado frontal 125
    Retirar 125
  Lado inferior 128–129
    Remover 129
    Retirar 128
  Parte frontal 131
Filtros de polvo 130–132
  Colocación 130
  Limpieza 131
  Parte trasera 132
Filtros de polvo integrados 125, 130
  Proyectores de primera serie 125

Proyectores de serie reciente 130
Fusibles 31

G

Geometría 74, 78
Inicio 74
Introducción 74
Relación de aspecto 78
Geometría (Geometry) 74–77, 79
Desplazamiento (Shift) 74
En blanco (Blanking) 77
Opciones (Options) 79
Tamaño (Size) 75
Trapecio lateral (Side Keystone) 76
Gestión de archivos 60–63, 66–68
Borrar 67
Cargar 61
Copiar 60, 66
Editar 62–63
Inicio 62
Valores 63
Inicio 61
Opciones 68
Operaciones 60
Renombrar 66

I

Instalación (Installation) 94
Optimización del contraste (Contrast Enhancement) 94
Instrucciones de Instalación 12, 14, 23, 26, 29
Accesorios de elevación 29
Apilado de proyectores 26
Area de seguridad 14
Lentes 23
Posición del proyector 12
Puntos de elevación 29
Instrucciones de seguridad 5–6
Advertencias 5
Declaración FCC 5
Nota 6

L

La dirección del proyector 54
Lámpara 32
Tiempo de servicio 32
Lente 23–24, 95
Ajuste 95
Elección 23
Limpieza 24
Lentes 23–24
Fórmulas 23
Instalación 24
Lentes disponibles 23

M

Modo de ajuste 60
Acceso aleatorio 60
Gestión de Imagen 60
Modo de ajuste (Adjustment mode) 59
Acceso aleatorio (Random Access) 59
Inicio 59
Modo de instalación 89–95, 97–99
800 peripheral (Periférico 800) 90
Configuración 95
Conmutación de fuente 92
Convergencia 94
Entradas 89
Inicio 89
Lente 95
Ninguna Señal 93
Ajuste de apagado 93
Color de fondo 93
Tiempo de apagado 93
OSD 98
Color de resalte 98
Posición del Menú 98
Patrones internos 99
Periférico 800 91
CLO con Comm 800 91
Periféricos 800 90–91
Módulo de salida RCVDS 90
Protocolo de comunicaciones IR 91
Teclas de acceso directo (Quick Access Keys) 97
modo de servicio 101
estructura 101
Modo de servicio 101–104, 106–107, 112–114
Ajuste del balance de entrada 113
Complementos 113
Comunicaciones serie 106–107
Inicio 106
Interfaz estándar 107
Terminación del puerto RS422 107
Velocidad de transmisión 106
Configuración de red 107
Contraseña 102–103
Lista de derechos de acceso 103
Identificación 101
Idioma 104
Cambiar 104
Inicio 101
Logotipo BARCO 112
Procesamiento avanzado 114
Retardo mínimo 114
Modo de servicio (Service Mode) 101–102, 105, 108, 111, 114–115
Atenuación (Dimming) 111
Cambiar contraseña (Change Password) 102
Diagnóstico (Diagnosis) 114–115
Diagnóstico I²C (I²C Diagnoses) 115
DMD 115
Inicio 114
Dirección comú (Common address) 105
Cambiar (Change) 105
Dirección del proyector (Projector Address) 105
Cambiar (Change) 105
Lámpara (Lamp) 108
Montaje de la lámpara 16

P

Panel lateral 19
Instalación 19
Pasar al modo stand by 33, 49
PiP 87
Fuente 87
Posición de la ventana 87
Selección rápida 87
PIP 86
Activación 86
Procedimientos iniciales 48–49, 55
Control del proyector 55
Encendido 48
Error de temperatura de DMD 49
Proyector 7, 54
Dirección 54
Manejo 54
Embalaje 7
desembalar 7

R

Randon Access (Acceso aleatorio) 80
Scenergix 80
Información de pedido 80
Relación de aspecto 78
RS232 41
RS422 41

S

Scenergix 79–83, 85
  Ajuste del tamaño 83
  Información de pedido 80
  Nivel de negro 85
  Preparaciones 81
  Zona de solapamiento horizontal 81
  Zona de solapamiento vertical 82
ScenergiX 80
  Introducción 80
Service Mode (Modo de servicio) 117
  Factory defaults (Valores de fábrica) 117
Servicio de archivo 62, 73
  Balance de entrada (Input Balance) 73
    Ajustes predeterminados 73
  Editar 62
    Cambio de los ajustes 62
Solución de problemas 135
  Códigos de error 135

T

Teclas de función 119
  Programación 119
Temperatura 11
  Ambiente 11
Temperatura de color (Color Temperature) 69
  Temperaturas disponibles 69

U

Unidad de la lámpara 17
  Acceso 17
  Instalación 17

V

Vinculado 41
  Sistema 41

Hoja de revisión

A:

Barco nv Events/Documentation
Noordlaan 5, B-8520 Kuurne
Teléfono: +32 56.36.89.70, Fax: +32 56.36.88.24
E-mail: antoon.dejaegher@barco.com, Web: www.barco.com

Desde: _____

Fecha: _____

Por favor, introduzca las siguientes correcciones en la documentación (**R5976654S/05**):

página	erróneo	correcto